
Por sólo
450 ptas.
2'70€
La revista de PLAYSTATION Nº 1 en España
Número 23
Play
manía
Portugal 547 $ Cont.
8 424094 800032
00023
HOBBY PRESS
Novedad
DRIVER 2: La acción vuelve a las calles
Guías y soluciones
• KOUDELKA
• TONY HAWK 2
• ALUNDRA 2
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas.
en cada juego que te compres para PlayStation
Excepto línea Platinum
Reportaje
DINOSAURIO
La nueva maravilla de la factoría Disney
TODOS LOS JUEGOS Y PERIFÉRICOS PARA PLAYSTATION COMENTADOS Y PUNTUADOS
NOVEDAD
Terror jurásico
DINO CRISIS 2
Y además: TOMB RAIDER CHRONICLES, ALIEN RESURRECCIÓN, CRASH BASH, NBA LIVE 2001...

SUMARIO

Número 23

EDITORIAL

Seguro que muchos recordáis la obsesión "92" que vivimos el año de las Olimpiadas. Todo era para el 92: las carreteras se terminarían en el 92, el Ave se construiría en el 92, los nuevos hoteles serían para el 92... Como una obsesión colectiva todo tenía que estar listo para el 92. ¡Hasta fue el año que más coches se vendieron en España! Parecía como si después del 92 se fuera a acabar el mundo. Nada parecía planificado más allá, nada parecía posible.

Todo esto viene a cuento de que parece que ahora mismo estamos viviendo una situación similar. En esta ocasión el "fin del mundo" no viene marcado por un año, sino por una fecha muy concreta, una fecha que puede marcar un hito muy importante en el mercado de los videojuegos, pero que no es el final de una época. Nos referimos, como habréis imaginado, al 24 de noviembre.

En este día PlayStation 2 se pone a la venta (bueno, es un decir), igual que la mayoría de sus juegos, y los títulos para la actual PlayStation parecen concentrarse en tan emblemática fecha. ¡Hasta "Dinosaurio", la película, se estrenará el 24 de noviembre! Es como una obsesión generalizada, como si el milenio no se acabará el 31 de diciembre, sino el 24 noviembre. No entendemos muy bien el porqué de esta masiva obsesión, pero permitid que nos parezca absurda.

Después de esta fecha, incluso después de Navidad, después de entrar en el siglo XXI y hasta después del "semilanzamiento" de PlayStation 2, el mercado va a seguir ahí. Es más, algunos de los títulos más impactantes se preparan para marzo de 2001, como *Final Fantasy IX*, *Alone IV*, *C-12*... Incluso parece que PS2 va a explotar de verdad en marzo, y sus mejores juegos no llegarán hasta octubre... En fin, que el "efecto 24 noviembre" es un espejismo y no debemos permitir que nos ciegue y, mucho menos, que consiga "congelar" el que puede ser el momento más dulce de los videojuegos en toda su historia.

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez.
DIRECTOR DE ARTE: Abel Vaquero.
REDACCIÓN: Sonia Herranz (Redactora Jefe)
Alberto Lloret (Jefe de Sección), Francisco Javier Mariscal.
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Álvaro Menéndez (Jefe de Maquetación), Lidia Muñoz.
SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha.
COLABORADORES: Olga Herranz, Javier Herrero, J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Daniel Lara, Elicio Dómbriz, Iván Mariscal.

EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Carlos Pérez.
DIRECTORA DE PUBLICACIONES: Mamen Perera.
DIRECTORES EDITORIALES:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández.
SUBDIRECTOR GENERAL ECONÓMICO FINANCIERO: Rodolfo De la Cruz.
DIRECTOR COMERCIAL: Javier Tallón.
DIRECTORA DE MARKETING: María Moro.
DIRECTOR DE DISTRIBUCIÓN: Luis Gómez-Centurión.
DIRECTOR DE PRODUCCIÓN: Julio Iglesias.
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco.
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier del Val.
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado.
DEPARTAMENTO DE CIRCULACIÓN: Paulino Blanco.
DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES: Cristina del Río, María del Mar Calzada.

PUBLICIDAD
MADRID: DIRECTORA DE PUBLICIDAD:
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya, Tel. 902 11 13 15 Fax 902 11 86 32
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail:jcbaena@hobbypress.es, C/ Numancia 185 - 4ª. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66

LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A.
46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/Murillo 6.
41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 - 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47
DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta.
28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30

ARGENTINA: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
CHILE: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
MÉXICO: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
PORTUGAL: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
VENEZUELA: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PANTONE S.A., 28340 Valdemoro, Madrid
DEPÓSITO LEGAL: M-2704-1999
EDICIÓN: 1/2001

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



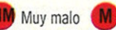
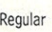
HOBBY PRESS

¿CÓMO PUNTUAMOS?

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10. Por otra parte, empleamos un código de color que os servirá para apreciar a primera vista la calidad del juego:

Del 1 al 3 Muy deficiente. Un juego que no merece la pena.
4 Deficiente. No llega a las cotas de calidad deseadas.
5 Aprobado. Muestra la suficiente calidad.
6 Bien. Un juego interesante para los fans del género.
7 Notable bajo. Un buen juego, pero con defectos.
8 Notable alto. Un juego de calidad y muy recomendable.
9 y 10 Una obra maestra que no debéis dejar escapar.

Igualmente, para valorar los periféricos y las características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, también basado en el mismo código de colores:

MM Muy malo M Malo R Regular B Bueno MB Muy bueno E Excelente

Por último, cuando veáis el símbolo significa que es un producto que os recomendamos encarecidamente.

SQUARE se vino de tour a España

Tras su asentamiento oficial en Europa, Square puso en marcha un tour que ha recorrido los principales países de nuestro continente para mostrar a los usuarios sus productos y proyectos, demostrando así el interés que la compañía japonesa tiene en el mercado europeo.

Pues bien, el pasado mes de octubre el "Square Millenium Tour" llegó a España, concretamente a Madrid, donde se reunieron más de 300 visitantes. Como muchos sabréis, las invitaciones fueron regaladas por Square a través de concursos celebrados en revistas como PlayManía y Hobby Consolas, lo que permitió que, por primera vez en un evento de este tipo, hubiera más usuarios que periodistas especializados.

El evento en sí consistió en una presentación por parte de Square de sus productos actualmente a la venta, y de algunas de sus novedades más esperadas como *Final Fantasy IX*. Además, el recinto estaba rodeado por una docena de consola donde los asistentes pudieron probar los juegos a sus anchas.

Lo más interesante fue el durísimo interrogatorio al que fue sometido uno de los responsables de Square Europa que contestó, en perfecto castellano, todas las preguntas que los asistentes quisieron hacerle. El asedio fue monumental y junto a la esperada curiosidad por conocer los planes de la compañía, tampoco faltaron las críticas por los lanzamientos cancelados al no ser traducidos. Estamos seguros que todos los asistentes disfrutaron de lo lindo, aunque es una pena que no pudiera acudir mucha más gente para saciar su curiosidad y preguntar en vivo y directo el porqué de algunas decisiones que a veces nos suenan extrañas, como el no lanzar *Chrono Cross* en inglés y sin embargo hacerlo con *Vagrant Story*.

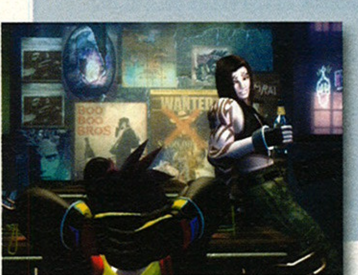


El responsable de Square recibió las acometidas de los chavales asistentes que no dejaron de asediarle con todo tipo de interesantísimas preguntas.



The Bouncer representó a PlayStation 2

Aunque sólo había una demo, *The Bouncer* para PS2 creó gran expectación y también generó preguntas, sobre todo alusivas a segundas partes de juegos de PlayStation como *Ehrgeiz*, del mismo grupo de desarrollo. La respuesta fue tajante, el equipo está trabajando para PS2 y no van a hacer segundas partes del juegos para PlayStation. Como mucho, proyectos nuevos.





PlayOnline: el futuro será jugar en la red

Uno de los momentos más interesantes fue la proyección de un vídeo donde se explicaron las posibilidades del servicio PlayOnline para PS2 que nos permitirá jugar en red. Como en una película, el vídeo presentó a tres personas de distintos países que querían jugar juntas a *Final Fantasy X*. Para quedar en un punto concreto del juego, intercambiaron mensajes y mientras se esperaban, cada uno usó un servicio diferente del PlayOnline: leer noticias, consultar una guía... Todo era figurado, pero se nos pusieron los dientes largos sólo de imaginarlo.

Final Fantasy: ¿para cuándo?

La presentación de *Final Fantasy IX* dio lugar a un montón de preguntas sobre su fecha de lanzamiento y su traducción. El responsable de Square respondió que tendremos que esperar un poquito para jugar, probablemente hasta marzo, pero que lo haremos en castellano. También se preguntó por versiones de *Final Fantasy* que nunca han llegado a Europa, como *Final Fantasy Tactics*. La respuesta fue tajante: no saldrán nunca. Los equipos de desarrollo responsables de estos juegos están trabajando en nuevos proyectos, en especial para PS2, y no quieren volver atrás para traducir estos juegos, que no van a sacar en inglés. Olvidaros de los juegos de Square que han salido en USA y Japón, aunque podéis estar seguros de que disfrutaremos de los nuevos y en castellano.





Ganadores del concurso Parasite Eve II

Aquí tenéis los ganadores de los 20 juegos *Parasite Eve II* que se sortearon entre los acertantes del concurso del número 21 de PlayManía.

Sergio Alcaraz Chillarón	Alicante
Ana Mª Cano Jiménez	Alicante
Raúl Martínez Arcas	Alicante
Javier Arranz Trullen	Ávila
Iván Ayuso Silvestre	Badajoz
Fernando J. Salguero Cordero	Barcelona
Juan Delgado Jiménez	Córdoba
Rafael J. Contreras Ruiz	Córdoba
Dimas Megías Carazo	Granada
David García Martínez	Guipuzcoa
Javier Moreno Fernández	Huesca
Jorge Fernández Molina	Madrid
Javier Mayone Expósito	Madrid
Alberto Cardenas Diz	Madrid
Jonathan Briones Castilla	S/C de Tenerife
Luis f. Tomas Domínguez	Sevilla
Arturo Calatayud Sarrión	Valencia
Rafael Álvarez Belda	Valencia
José M. Ruiz García	Vizcaya
Sara Gómez Cristobal	Zaragoza

El volante de los Ferrari

Este nuevo volante de Guillemot es una réplica exacta del incorporado en el último bólido de la casa Ferrari, el 360 Modena F1. Se trata de un sistema equipado con pedales de acelerador y freno, texturas de goma, y sistema de fijación rápida. En la parte trasera del volante, con la misma configuración que poseen los automóviles de Formula 1, se puede encontrar cuatro palancas. Dos de ellas son digitales, y pueden ser utilizadas para el cambio de marchas; las otras dos de actuación progresiva, pueden sustituir a los pedales que se incluyen, en caso de que el usuario lo necesite.

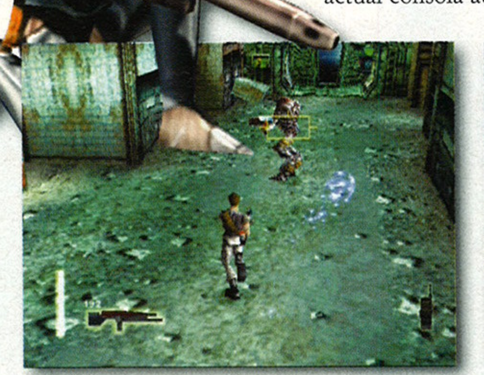
Los 360 Modena son los primeros volantes licenciados por la marca Ferrari que llegarán a las tiendas de la mano de la firma ThrustMaster. Este nuevo volante bajo el nombre de "Thrus:Master 360 Modena" estará disponible a partir del mes de noviembre a un precio aproximado de 10.990 pesetas, y será compatible tanto con Playstation y PSOne, como con Playstation 2.

PlayStation
más viva que nunca

Pese a que da la sensación de que todo el mundo está ahora desarrollando para PlayStation 2, lo cierto es que los lanzamientos para nuestra querida gris están siendo tan numerosos como siempre y, lo que es mejor, se anuncian títulos aún más espectaculares para principio del año que viene. La misma Sony está preparando un título que puede convertirse en un hito en los juegos de acción. Su nombre será *C-12*, y está siendo creado por el laureado equipo de programación que concibió la serie *Medievil*. La acción se desarrollará en tercera persona y contará con gráficos 3D generados en tiempo real por la propia consola, que prometen ser de lo mejorcito que se ha visto nunca en PlayStation.

La aventura comenzará en un futuro próximo, donde una invasión alienígena ha ocupado nuestro planeta sembrando el horror y el caso. Se rumorea que algunos humanos supervivientes están siendo mutados y reprogramados como guerreros Cyborg asesinos y nuestra misión será evitarlo.

Como veis, la cosa tiene muy buena pinta, y si a este espectacular título que saldrá sobre el mes de marzo, le sumamos los no menos espectaculares *Alone in the Dark 4* y *Final Fantasy IX*, que aparecerán más o menos por la misma fecha, queda demostrado que nuestra actual consola aún tiene cuerda para rato.



Os tendréis que meter en la piel del comandante de las fuerzas de resistencia humana para expulsar al invasor.



Efectos de luz, tratamiento de texturas y todo el entorno poligonal, andarán muy cerca del techo de la consola.

Los más vendidos

(del 15 de octubre al 30 de octubre)

*Lista facilitada por



1	FINAL FANTASY VIII (PLATINUM)
2	TONY HAWK PRO SKATER 2
3	PARASITE EVE II
4	SPIDERMAN
5	METAL GEAR
6	TENCHU 2
7	MEDAL OF HONOR (PLATINUM)
8	KOUDELKA
9	TARZÁN
10	MOTO RACER WT

Los más alquilados

(del 15 de octubre al 5 de noviembre)

*Lista facilitada por



1	PARASITE EVE II
2	TONY HAWK PRO SKATER 2
3	COLIN McRAE RALLY 2
4	CHASE THE EXPRESS
5	SPIDERMAN
6	MOTO RACER WT
7	TENCHU 2
8	SYDNEY 2000
9	DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
10	TOCA WTC

El mejor juego de consola

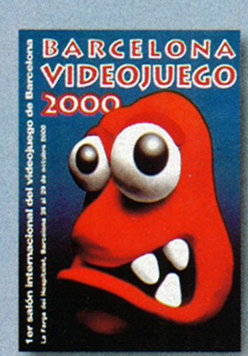
Medievil 2 ha sido proclamado como el mejor juego de consola en los premios anuales que otorga la B.A.F.T.A. siglas que corresponden a la Academia Británica de Arte en películas, multimedia y televisión. Los miembros de jurado no tuvieron una decisión sencilla a la hora de elegir al ganador, debido a la gran cantidad de buenos títulos existentes para todo tipo de plataformas.
Según palabras de Clive Robert, portavoz e integrante del comité: "Para ayudarnos a decidir, contamos con la ayuda de varios programadores, editores y periodistas de publicaciones especializadas; cada uno de ellos aporto su punto de vista personal". Pues ya lo sabéis, este loco esqueleto es desde este momento uno de los mejores juegos de la historia. ¡Enhorabuena Sir Daniel!

Se estrecha el cerco a la piratería

Aprovechar el esfuerzo intelectual ajeno para el enriquecimiento propio, cada vez es peor negocio. Las frecuentes actuaciones de la Policía, se suman a la lucha que a través de diversas organizaciones vienen manteniendo los sectores afectados.
En Barcelona, la Patrulla Fiscal de la Guardia Civil de Mataró detuvo a J.G.E. al sorprenderle vendiendo 74 videojuegos falsificados en la vía pública.
Esta práctica está cada vez más extendida, y así lo demuestran los más de mil CD-ROM intervenidos a 9 jóvenes en el mercado de San Antonio.
En Móstoles (Madrid), el Grupo VIII de la brigada de Policía Judicial detuvo a 8 personas al sorprenderles vendiendo discos compactos copiados en plena calle, en total, se intervinieron más de 2.000 CD's.
También en Almería intervino la Guardia Civil, registrando un domicilio particular en la localidad de Roquetas del Mar, encontrando un completo laboratorio para la duplicación ilegal de CD-ROM y abundante dinero proveniente de esta práctica ilegal.
Por último, en la localidad madrileña de Leganés, Agentes de la comisaría de Policía intervinieron 1 consola y 115 discos compactos piratas, en las tiendas "Nickie Systems" y "Fotocopias Rose".
En todos los casos mencionados, los respectivos Juzgados instruyen las diligencias pertinentes por un presunto delito de defraudación de la propiedad intelectual. Delitos que podrán ser penados hasta con prisión para los acusados. La Federación Antipiratería ha expresado su satisfacción por estos resultados.

Barcelona Videojuego 2000

Las últimas novedades en videojuegos se presentaron en España, entre los días 26 al 29 de octubre, con motivo del primer certamen "Barcelona Videojuego 2000". En este salón, localizado en el recinto ferial de la Farga en Hospitalet, se reunieron más de 50 expositores de todos los lugares del mundo, en una superficie total de 9.000 m^2. Durante los días de la muestra, se recibieron unas 50.000 visitas, que se repartieron entre la exposición de los juegos más punteros y muchas actividades paralelas como un torneo on-line o un curioso taller de videojuegos. El objetivo de esta feria es situar a nuestro país en el circuito internacional de eventos de este tipo, algo así como el ECTS español. Desde PlayManía aplaudimos a rabiar esta más que interesante iniciativa, y esperamos verla en funcionamiento muchos años más.



Dancing Stage Euromix

¡¡¡Konami nos pone a bailar!!!

Hemos tenido que esperar mucho tiempo, pero Konami ya ha confirmado que pondrá a la venta la conversión de su exitosa máquina de baile, conocida por estos lares como *Dancing Stage*. La versión *Euromix*, que es la que llegará a nuestras tiendas, combinará las canciones y modalidades de los tres juegos aparecidos en Japón, aunque tampoco faltarán los extras y temas exclusivos para la versión PAL, como pueda ser el conocido "I Will Survive", de Gloria Gaynor.

Por otra parte, os adelantamos que Konami pondrá a la venta el juego sin su correspondiente alfombra, ya que traer la oficial encarecería de sobremanera el producto.

Estad muy atentos, porque el mes que viene podremos disfrutar en nuestras propias casas del juego de baile por excelencia: una locura más que divertida.



En diciembre podréis disfrutar en casa de los divertidos ritmos de este hilarante juego.



Aunque la alfombra oficial, ésta que aquí veis, no se pondrá a la venta, para el lanzamiento del juego sí habrá disponibles alfombras de otros fabricantes.

Más juegos a buen precio

Infogrames lanza al mercado una nueva línea de juegos baratos bajo el nombre de "Best Of", que viene a sumarse al aluvión de rebajas y series a buen precio que están lanzando varias compañías, a imagen y semejanza de las series Platinum y Valor de Sony.

"Best Of Infogrames" nos ofrecerá fantásticos juegos de los géneros más representativos en PlayStation, como la estrategia, deporte, arcade, aventura y acción. Entre ellos nos vamos a encontrar con auténticos clásicos como *Doom*, y con títulos casi imprescindibles en la juegoteca de cualquier consolero que se precie. Entre ellos cabría destacar *Abe's Odysee* y *V-Rally*.

El precio esta ajustado al máximo para que nadie pueda poner excusas en hacerse con ellos, y es que a 2.690 ptas. cada juego, ¿Quién se puede resistir a ampliar su colección particular?



Ganadores de los pasatiempos de Octubre

Estos son los afortunados ganadores de los quince juegos de *spider-man* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de octubre. Enhorabuena a todos.

Luis R. Fernández Sobrino	Granada
Carlos López Montero	Granada
Eduardo Gutiérrez Esteban	Guadalajara
Mercedes Vidal Requena	Madrid
Víctor Martín Sánchez-Horneros	Madrid
Israel Luque Rivero	Madrid
Alejandro Casas Villacorta	Madrid
Sergio Cervantes Fernández	Murcia
Jose E. Cuevas Capel	Murcia
Javier Fernández Benito	Sevilla
Manuel Puerto Torres	Valencia
Alejandro Miguel Agón	Zaragoza
Carlos Gracia Pérez	Zaragoza
Roberto Hernández Iranzo	Zaragoza
Aitor Barcia Vidorreta	Zaragoza

Tomb Raider la película

Una de curiosidades

Como todos sabéis, el rodaje de la película basada en *Tomb Raider* comenzó este verano con Angelina Jolie como actriz principal y Simon West como director. Pues bien, desde el principio, el rodaje se ha rodeado de un oscuro secretismo que ha impedido que trascendieran datos como la trama del guión, del que hay varias versiones circulando por ahí.
Lo más interesante del tema, a parte de que poder ir viendo cuanto antes algunos fotogramas, son ciertas informaciones curiosas que se han ido produciendo desde el comienzo del trabajo. Así, Angelina Jolie se ha tenido que someter a duros entrenamientos para alcanzar un nivel físico acorde con las características de Lara. Más sorprendente resulta una noticia que hemos leído en Internet que habla de un robo sufrido por Simon West. Según una web de cine, al realizador le han robado todas las cintas de lo rodado hasta el momento, es decir, más de la mitad de la película. No menos curiosa resulta esta otra noticia: *Tomb Raider Chronicles* se pondrá a la venta con un trailer del film. En las versiones que hemos visto hasta ahora del juego aún no se podía disfrutar del avance de la esperadísima película de Lara y estamos ansiosos por poder ver algo antes del estreno, que se espera para el verano del 2001. Os seguiremos informando.





Estas dos fotografía corresponden a algunos de los escenarics donde se están rodando las secuencias de la película Tomb Raider.



A la izquierda podéis ver una foto "espía" del rodaje, donde se puede ver a Angelina Jolie un poco desesperada. Y es que emular a Lara debe ser bastante duro, hasta para una chica en buena forma física como Angelina. Desde luego, en esta foto no da su mejor "perfil"...

Skatesound Tour 2000



El skateboard, uno de los deportes más radicales de la actualidad, pasó como un trueno por Madrid en el Half Pipe o pista de medio tubo, que se instaló en la Plaza de Felipe II con motivo del "Skatesound Tour 2000".
Más de ocho mil personas se dieron cita en la céntrica plaza madrileña, superando todas las expectativas de asistencia de publico, y disfrutaron de lo lindo con la exhibición de algunos de los mejores especialistas mundiales. La música "cañera" corrió a cargo de los DJ'S Wally López y Kucho.
La puesta en escena de todo este tinglado fue posible gracias a los patrocinadores del este fantástico evento: Levi's, Motorola y PlayStation.
Para el próximo año se promete superar lo que ya se considera como una de las mayores congregaciones de este deporte a nivel europeo.

Campeonato de Esto es Fútbol 2

El pasado sábado día 28 de octubre, tuvo lugar un campeonato de *Esto es Fútbol 2* en el Planet Hollywood de la plaza de Neptuno en Madrid.
La convocatoria del campeonato fue realizada por el diario deportivo Marca, a través de su conocido Club Fantástico Marca.
Tras unas emocionantes rondas eliminatorias, Víctor Denia Martínez y Luis Denia Martínez, al frente de su equipo de nombre Burdeos, consiguieron hacerse con la victoria final.
La recompensa que recibieron por parte de Sony a sus esfuerzos ha sido, nada más y nada menos, que 2 invitaciones para la próxima final de la Liga de Campeones, incluyendo el viaje y el alojamiento en hotel. ¡Menuda envidia!



Un momento de la competición que reunió a los jugones más experimentados del país.

Breves & Fugaces

Este mes, los juegos más vendidos en Japón para PlayStation han sido *Winning Eleven 2000 Challenge to U-23 Medal*, la nueva versión del aclamado juego de fútbol de Konami, y *Dragon Quest VII*, el juego de rol de Enix que sigue por tercer mes consecutivo entre los más vendidos. En PS2, los que han cortado el "bacalao" han sido *Moto GP* y *Gekikuukan Pro Baseball*.

Comenzamos fuerte. No sabemos que han comido los programadores ni la gente que trabaja en las compañías, pero este mes las cosas han estado muy revueltas. Por un lado, Oddworld ha anunciado que *Munch's Oddysee* ya no verá la luz para PS2, y que pasa a ser exclusivo de otro sistema. Por su parte, Sega anunció el 1 de noviembre que va a trabajar para otras consolas, como PlayStation.

No menos sorprendentes han resultado las últimas declaraciones de Yoshiki Okamoto, uno de los máximos representantes de Capcom, que ha adelantado que uno de sus títulos aún no presentados abrirá un nuevo género dentro de los videojuegos. ¿Estaremos ante un simulador de ganadero?

Otra buena noticia ha sido la confirmación de varios títulos para PS2. Activision ha confirmado que, de los 14 títulos que actualmente tiene en desarrollo, Wolverine será el protagonista de uno de ellos. Otro que también está en la lista de Activision es *Tenchu*. Por su parte, Verant ha confirmado que *Everquest*, el fabuloso juego Online de PC, también tendrá su correspondiente versión para PS2.

Entrando en otros aspectos, Square pondrá a la venta en Japón el próximo 6 de diciembre una nueva edición de la banda sonora de *Final Fantasy IX*, denominada Sound Track Plus. En esta segunda compilación aparecerán los temas no recogidos en la primera tanda.

HOBBYCONSOLAS Especial Navidad

¡Incluye un impresionante vídeo con los mejores juegos de estas Navidades!

¡Menudas Navidades os esperan con este especial de Hobby Consolas! No sólo vais a poder estar leyendo la revista hasta el mes de enero gracias a las 212 páginas que os han preparado, sino que además tienen una sorpresa para vosotros digna de Papa Noël. ¡Un sensacional vídeo de 38 minutos para que podáis contemplar con todo detalle los bombazos que se nos vienen encima! Los mejores juegos de PS One, Dreamcast, PS 2 y N64 os esperan aquí: *Final Fantasy IX*, *Fifa 2001*, *Quake III*, *ISS 2000*, *Head Hunter*, *Phantasy Star Online*, *Zelda Majora's Mask*, *GT 3*, *Dino Crisis 2*, *Driver 2*… y un sinfín más de emociones. Completan la oferta con un reportaje especial sobre juegos WAP, la guía perfecta para *Driver 2*, y un repaso exhaustivo a más de 70 novedades, que comentamos y puntuamos. ¡Estas Navidades no podrás separarte de tu Hobby Consolas!



Nintendo Acción Presenta

Pokémon Trading Card



Este mes, la revista oficial de Nintendo se vuelca con la última locura Pokémon. Se llama *Trading Card* y es una versión portátil del exitoso juego de cartas intercambiables. Junto a Pokémon, no os perdáis el análisis concienzudo de los dos juegos más espectaculares que han salido para N64: *Zelda Majora's Mask* y *Mario Tennis*. De este último regalan 40 cartuchos.

En la Revista Pokémon, que ya alcanza su número 5, llevan una completísima guía de *Pokémon Pinball* para GBC, además por supuesto de nuevas entregas de las guías de *Pokémon Snap* y *Pokémon Amarillo*. Redondean la revista con un reportaje de la nueva película de Pokémon, El poder de Uno.

Lo mejor de Disney en Juegos&Cía.

Descubre en Juegos&Cía, toda la magia de Disney. Un mundo increíble, que os presentan en el reportaje de portada, donde os convertiréis en protagonistas de la película tomando el control de los dinosaurios más populares de las Navidades. Además, como cada mes, los comentarios de los juegos imprescindibles en todas las plataformas y los trucos infalibles para convertiros en auténticos expertos. Por sólo 375 Ptas, este número incluye 7 fantásticos calendarios del 2001 con las carátulas de los juegos del momento.

Navidades calientes

PCmanía estrena diseño y analiza... ¡100 productos! Ordenadores. Impresoras. Monitores. Escáneres. Cámaras digitales. Reproductores MP3. Videojuegos. Los últimos navegadores de Internet y las más sofisticadas capturadoras de vídeo, protagonizan las dos comparativas; en un informe, descubren los secretos para optimizar el PC; y si estás enganchado a los escritorios personalizados, te cuentan dónde obtenerlos y cómo instalarlos. De regalo, dos CDs con las últimas "demos" y un reportaje sobre la última edición de "Art Futura". Por 795 pesetas, ¿te lo vas a perder?

PCMANÍA

Computer Hoy

Mantén "ordenado" tu ordenador

Los PCs nos han hecho la vida un poco más fácil, pero hay que cuidarlos para que cumplan su función. En Computer Hoy te explican cómo tenerlos ordenados y cómo personalizarlos para que resulten realmente útiles. También incluyen un test de discos duros por si tu unidad de almacenaje se ha quedado pequeña. Así sabrás cuál de los últimos modelos se ajusta a tus necesidades. Además, publican un artículo con los pros y contras de los programas educativos y un test con los mejores juegos de carreras de coches por la ciudad. Si lo tuyo es la edición de vídeo digital, te explican las claves del montaje. Como siempre por 250 pesetas.

Revista oficial DREAMCAST

¡Avalancha de novedades!

El número 12 de la Revista Oficial Dreamcast está marcado por el aluvión de novedades que llegan a la consola de Sega. La sección de novedades incluye títulos tan carismáticos como *Shenmue*, *Quake III Arena* o *Jet Set Radio*, hasta sumar un total de 20 juegos comentados. Para facilitar las compras de cara a Navidad, encontraréis una completa guía de compras en la que se analizan todos los juegos disponibles en Dreamcast. El GD-Rom incluye seis demos jugables (*Jet Set Radio*, *Silent Scope* y *UEFA Dream Soccer* entre ellas) y cinco vídeos (entre ellos uno de *Shenmue* de más de cinco minutos).

Micromanía Te presenta lo mejor para estas navidades

Micromanía te cuenta en un número extra todo lo que podrás encontrar estas Navidades para tu PC. Revisan todos los juegos que aparecen estos días, anticipan todo lo que vendrá a partir de Enero y te informan sobre PlayStation 2, la nueva máquina de Sony que aparece en España el 24 de Noviembre. Además, incluyen un suplemento especial, y dos CD ROM repletos de demos exclusivas. No te pierdas tampoco los reportajes, así como las secciones sobre tus géneros preferidos, las noticias, trucos y soluciones. Un número extra sólo para adictos.



REPORTAJE

La verdadera historia de los dinosaurios, según Disney

DINOSAURIO

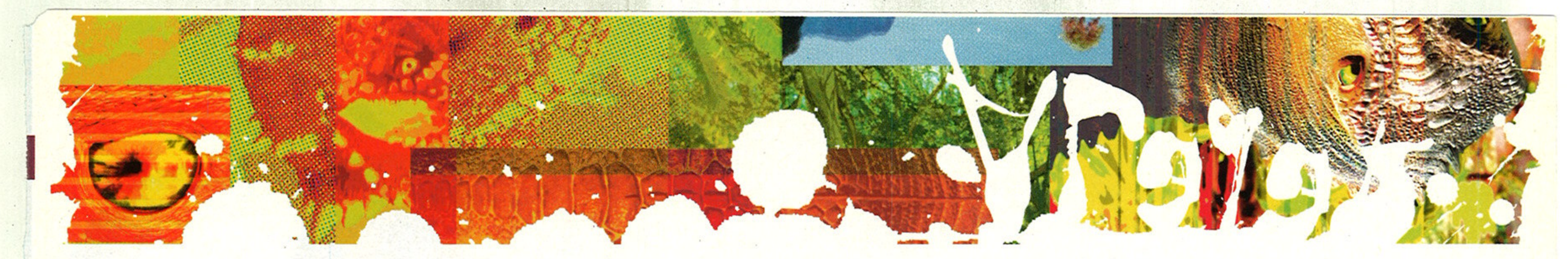


Disney no va a estrenar las Navidades con una película de dibujos animados, no nos va a ofrecer versiones musicales de clásicos, ni nos va a hacer llorar con la adaptación de un cuento. Este año Disney se ha apuntado a la tecnología digital y va a dejarnos con la boca abierta con una película de animación que supera cualquier cosa que hayáis visto antes.

Es probable que muchos de vosotros disfrutarais en televisión de un impresionante documental sobre dinosaurios emitido en Tele 5 y titulado "Caminando entre dinosaurios". Pues bien, la película de Disney ha sido desarrollada siguiendo una tecnología muy parecida a la de este documental, mezclando imágenes generadas por ordenador con paisajes reales grabados en varias zonas del planeta. El resultado en "Dinosaurio" es aún más espectacular que en el documental de la BBC y es que, además de enseñarnos dinosaurios que parecen reales (aunque muy humanizados), la película nos sumerge en una atractiva trama que nos narra las peripecias de los supervivientes de un enorme cataclismo…

Una historia de compañerismo.

El protagonista de la película es Aladar, un iguanodonte que es criado por una familia de lémures, los primeros primates. La vida de Aladar transcurre con normalidad en una pequeña isla hasta que la caída de un meteorito provoca una enorme devastación en toda la tierra, acabando con la mayoría de sus habitantes. Aladar y algunos miembros de su familia consiguen sobrevivir al cataclismo y en su deambular por una tierra asolada se unen a una enorme manada de dinosaurios que buscan el Valle de los Nidos, único reducto del planeta donde las cosas siguen siendo igual que siempre. Así, Aladar y sus amigos deben enfrentarse a las imprevisibles fueras de la naturaleza, a paisajes desolados donde no hay agua ni comida y a los peligrosos dinosaurios carnívoros que siguen a la enorme manada para aprovechar cualquier descuido y acabar con los más débiles.



La película
Un auténtico lujo

La película se va a estrenar el 24 de noviembre y con toda seguridad va a cosechar un enorme éxito. La historia es atractiva y pese a su simpleza sabe enganchar. Sin embargo, es la perfecta construcción de los personajes y su integración en los escenarios reales, lo que va a dejarnos a dejarnos a todos pasmados frente a la pantalla. La película resulta espectacular de principio a fin y además tiene una banda sonora de lujo.







Como todas las películas de Disney, "Dinosaurio" también tiene su "moralina": el compañerismo. Trabajando en equipo todo es posible. Esta premisa de la película también va a ser la clave del juego que Ubi ha desarrollado para PlayStation y PS2 y que se pondrá a la venta en diciembre, poco después del estreno del film.

Del cine al videojuego.

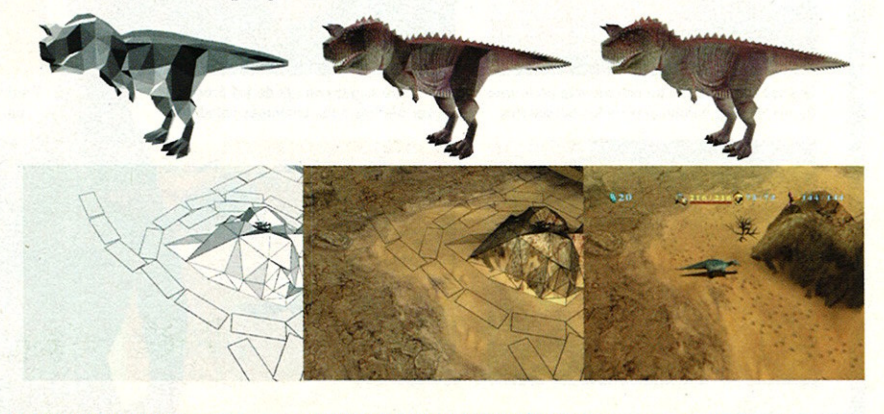
Lo primero que tenemos que agradecer a Ubi Soft es que no haya seguido el camino fácil y habitual en estos casos. Es decir, Ubi no ha recurrido a la manida fórmula de los "plataformas Disney" y ha ideado un sistema de juego que, siendo fiel al espíritu de la película, les ha permitido recrear con fidelidad el argumento y sus situaciones más características. Así, no contaremos con un único protagonista que deba enfrentarse sólo a cientos de peligros, sino que controlaremos a tres héroes de habilidades diferentes. Nuestro objetivo será combinar las habilidades de cada uno para superar los peligros de la aventura. Ninguno de los protagonista podrá completar el juego por sí mismo y sólo aunando esfuerzos podremos alcanzar la meta.

Además de tener en común con la película este aspecto del trabajo en equipo, la versión jugable de "Dinosaurio" va a utilizar gran parte de los diseños 3D de la película de manera que los dinosaurios del film se trasladarán con ligeros retoques al juego. Las localizaciones se han recreado con todo lujo de detalles, incluyendo las condiciones climatológicas, como tormentas de arena. Para el seguimiento de la acción se ha optado por una perspectiva casi cenital, es decir, como si sobrevoláramos el escenario. Esto hace perder fuerza a la construcción poligonal de los entornos y merma la espectacularidad del juego, aunque facilita la tarea de guiar a los tres protagonistas a la vez sobre los amplísimos mapeados.

Obviamente, el juego resulta mucho más espectacular en la versión PS2, aunque en ninguno de los dos casos destaca por su vistosidad. Sin embargo, por su entretenido desarrollo y lo original de su planteamiento seguro que se gana el aprecio de los amantes de los dinosaurios y de los muchos fans que, sin duda alguna, arrastrará la película. No hay que esperar mucho para comprobarlo y podéis ir haciendo boca pasando primero por el cine. Y es que el juego tiene tantas escenas extraídas de la película que si esperáis a diciembre para jugar ya os sabréis toda la historia antes de poder disfrutar de este sensacional film en pantalla grande y con un buen bol de palomitas. Avisados quedáis.

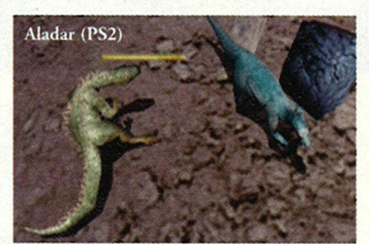
En desarrollo
Adaptación fiel al film

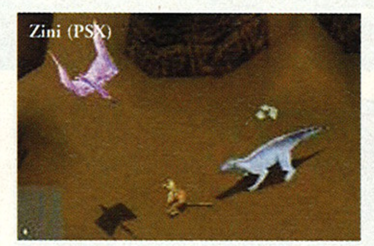
Los equipos de desarrollo de Ubi han trabajado conjuntamente con los estudios Disney para respetar al máximo estilo de la película, que, de hecho, se ha tomado como base para texturas, animaciones y modelos poligonales de los dinosaurios, así como en los escenarios.



Los protagonistas
Tres héroes muy diferentes

A lo largo del juego deberemos combinar las habilidades de los tres protagonistas. Así, sólo Aladar podrá luchar, Zini el lémur se encargará de recoger comida y Flia sobrevolará los escenarios para localizar a los enemigos, la comida y las posibles rutas. Podremos manejar a cada personaje por separado o a los tres a la vez cuando la situación lo permita.


Aladar (PS2)


Zini (PSX)


Flia (PS2)


Los tres juntos (PSX)

PlayStation
Una idea original

Aunque la dinámica del juego resulta muy adictiva al presentarse casi como un juego de estrategia, lo cierto es que gráficamente no resultará tan atractivo como cabría esperar. Los protagonistas mostrarán un pequeño tamaño y los escenarios parecerán en ocasiones faltos de detalle. Vamos, que los gráficos son los que pueden fallar.


El enorme Aladar podrá cruzar ríos, romper rocas para que Zini consiga proyectiles y defender a sus compañeros.


Gracias a un sistema de experiencia podremos desarrollar las habilidades de los personajes.

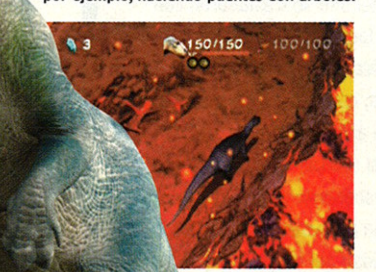

Zini podrá coger comida de los árboles y lanzar piedras a los enemigos voladores.

PlayStation 2
Más capacidad gráfica

En PS2 aumenta la calidad gráfica y se podrá disfrutar de mejores efectos visuales, sin embargo el principal atractivo del juego seguirá siendo combinar con inteligencia las habilidades de los tres protagonistas. Igual que en la versión para PlayStation, contará con numerosas escenas extraídas de la película y que serán de gran calidad.


A lo largo de la aventura nos encontraremos con muchos dinosaurios: no todos ellos serán terribles enemigos.


Tendremos que interactuar con el escenario, por ejemplo, haciendo puentes con árboles.




Flia la pteridodáctilo no aparece en la película y se ha incluido para mejorar la jugabilidad.

DISPONIBLE EN DVD VIDEO EL 21 DE NOVIEMBRE

Este DVD VIDEO lo puedes ver en tu PlayStation 2

UNA PELÍCULA DE RIDLEY SCOTT

RUSSELL CROWE

GLADIATOR
EL GLADIADOR

Ridley Scott

GLADIATOR EL GLADIADOR

00726

CONTIENE DOS DISCOS

DVD VIDEO

FORMATO PANORÁMICO



CONTIENE DOS DISCOS DISCO 1 (DVD 9) – Película y Comentarios con el Director DISCO 2 (DVD 9) – Material Adicional

ALGUNOS DE LOS MATERIALES ADICIONALES QUE CONTIENE SON:

- Cómo se hizo "Gladiator"
- Escenas eliminadas y comentarios
- Juego
- Hans Zimmer: Compositor de la música de Gladiator
- Galería de fotos
- Trailers Internacionales
- Notas de Producción
- Perfil del reparto
- Menús animados...

...Y MUCHOS MÁS A DESCUBRIR EN TU DVD VIDEO



www.columbiatristarvideo.es

UNIVERSAL



Las mejores Compras

Ya se acerca la Navidad, la televisión empieza emitir anuncios de turrón, y todo el mundo espera que haya muchos regalos al pie del árbol. Como sabemos que a vosotros lo que os van son los juegos, os hemos preparado este reportaje en el que os mostramos buenas opciones a la hora de regalar, o de regalarse a sí mismo, que también es buena idea.

Para CONDUCTORES

Los aficionados al placer que supone sentir la velocidad en las venas, sois legión. No en vano, este es el género más concurrido, y el mejor tratado por la inmensa mayoría de las compañías. Ante tanta oferta resulta fácil perderse, pero sin duda acertaréis en vuestra compra, si os hacéis con los dos bombazos de reciente aterrizaje en PlayStation que os mostramos aquí abajo. Otras buenas opciones serían *Gran turismo 2*, y si te gustan las motos *Moto Racer World Tour*. ¡Los motores ya están en marcha, pisa el acelerador!



Colin McRae 2

El mejor, el más completo, el más bonito. Su realista control, sus numerosos circuitos y su simulación perfecta de la conducción, os engancharán para siempre. Además puedes utilizarlo con el mando NegCon o con un volante chulo. ¿Alguien da más?

P.V.P. 8.490 Ptas.



Driver 2

Una visión diferente de los títulos de coches. El policía Tanner, capaz de conducir cualquier cosa con ruedas, se infiltrará en una banda mafiosa hasta ganarse su confianza. Acción y adicción a raudales en esta maravilla hecha juego que no puedes dejar escapar.

P.V.P. 7.490 Ptas.

Para DEPORTISTAS

¿Eres un auténtico aficionado al deporte? ¿Con el mando de tu consola en las manos no tienes quien te gane? Si has contestado afirmativamente a estas dos preguntas, eres de las personas que andábamos buscando. Pues prepárate porque tal vez hayamos encontrado dos rivales dignos para ti. El mejor fútbol y el baloncesto más espectacular de la galaxia, presentan sus nuevas versiones para este año. No te olvides tampoco de *Esto es fútbol 2* de la propia Sony, y si te apasiona el boxeo, *Knockout Kings 2001* es tu juego.



FIFA 2001

Lo que esperas encontrar en un juego del deporte rey está aquí. Todos los clubes y las selecciones mundiales, los nombres reales de los jugadores, y la legendaria jugabilidad de la saga, en una revisión imprescindible para los buenos futboleros. ¿A qué estás esperando para hacerte con él?

P.V.P. 8.490 Ptas.



NBA Live 2001

Todas las estrellas de la mejor liga de baloncesto mundial, encerradas en un compacto que te dejará alucinado desde el primer momento que lo introduzcas en tu PlayStation. Un nuevo modo de juego y muchas más sorpresas te están esperando.

P.V.P. 7.490 Ptas.

Para SALTARINES

Si lo tuyo son las saltos de plataforma en plataforma y recorrer fantásticos mundos viviendo una intensa aventura, te queremos presentar a dos personajes que serán tus amigos para siempre. El descoyuntado Rayman, y el simpático dragoncito azul que responde al nombre de Spyro, son los héroes que podremos controlar en sus más recientes versiones. No podían faltar en este apartado nuestro *Crash Bandicoot 3* y *Abe's Oddyssee* que tiene un precio excepcional .



SPYRO 3

Un dragón chiquitín que termina resultando totalmente entrañable. Cuatro amigos suyos se le irán sumando a lo largo de la aventura y podemos manejarlos en determinados momentos. Algo así como tener cinco pequeños juegos en uno sólo. Genial.

P.V.P. 6.990 Ptas.



Rayman 2

Un personaje casi de dibujos animados que, utilizando sus orejotas a modo de helicóptero y con su demostrado valor, debe rescatar al hada Ly de las garras de los malvados piratas. Su apartado gráfico es una pasada y es muy largo y variado.

P.V.P. 6.995 Ptas.

navideñas

Para hombres DE ACCIÓN

En tu colegio te llamaban el "Geyper Man" y te alucinan las películas de tiros. Tienes los síntomas de un verdadero hombre de acción, pero no te preocupes, que no es grave y no eres el único. Si no existiera gente como nosotros, no se crearían juegos como éstos; auténticas joyas de un género que cada vez tiene más adeptos. Aparte de los dos títulos que te recomendamos, también tienes a tu disposición en las tiendas *Metal Gear, y* el fantástico *Colony Wars: Red Sun.* Tampoco pierdas de vista el nuevo *Alien Resurrección.*



☐ Syphon Filter 2

Una aventura de acción realista donde las haya, para un público adulto. Un doblaje impresionante y el soberbio desarrollo de sus misiones te meterán de lleno en la trama, de la que difícilmente podrás escapar una vez que te haya atrapado.

P.V.P. 6.490 Ptas.



☐ Medal of Honor Underground

Un increíble shoot'em up subjetivo ambientado en la segunda guerra mundial, en el período en que los alemanes ocuparon el territorio francés. Todo ayuda para que nos sintamos en plena batalla: el sonido, la ambientación, las misiones. Si buscas un gran juego bélico, estás en el buen camino, soldado.

P.V.P. 7.490 Ptas.

Para jugar EN COMPAÑÍA

Existen ocasiones especiales en que una persona no debe hacer las cosas solo. Los videojuegos es una de ellas, y en algún momento, se te habrá dado el caso de querer montar una buena sesión de consola en casa junto a unos amigos, y no disponer del juego adecuado que os permita disfrutar a todos a la vez. Pero eso se ha acabado, pasó a la historia. Consigue alguno de estos juegos y verás como los piques varios, las risas, los codazos a los amiguetes y la diversión, llega a alcanzar unos niveles estratosféricos.
Crash Bash con sus locos minijuegos, y la ensalada de disparos de *Point Blank 2* junto a la pistola G-Con 45 de Namco, también pueden valer.



☐ Bishi Bashi Especial

Un título de minipruebas disparatadas, en las que la habilidad y los reflejos juegan un papel fundamental. Divertido como pocos, es ideal si buscas un juego desenfadado.

P.V.P. 6.990 Ptas.



☐ International Track & Field 2

El mejor juego de olimpiadas del mercado. Como ya sabrás, jugando con él tendréis que "machacar-botones-hasta-romper-mecheros", o en su defecto darle al tríceps hasta que se os ponga el brazo como el de Rocky Balboa. Los piques son antológicos. ¡Pruébalo!

P.V.P. 8.490 Ptas.

Para AVENTUREROS

Que no... que no nos hemos olvidado de los aventureros de pro. A ver, pasemos lista: ¿tienes la consola? ¿sí?... estupendo, ¿tienes un mando y una imprescindible memory card? Pues ya está, sólo necesitamos alguno de los tres juegos que te presentamos ahora. Pero no te olvides de que *Parasite Eve 2, Resident Evil 3: Nemesis* o *Koudelka* también serán excelentes adquisiciones.



☐ Digimon World

El fenómeno Pokémon se traslada a PlayStation, sólo que aumentado y mucho más adictivo. Disfruta las evoluciones y las formas que se pueden adoptar en la fiebre virtual de Digimon.

P.V.P. 8.490 Ptas.



☐ Dino Crisis 2

Siente el terror y el pánico que te meterán en el cuerpo estas hordas de dinosaurios. Toma el control de Regina, y con tu nutrido arsenal, acaba con el misterio que envuelve a esta escalofriante aventura rebosante de acción.

P.V.P. 6.990 Ptas.



☐ Tomb Raider Chronicles

El regreso de Lara es un hecho. Aunque muchos la daban por muerta en su última aventura, ya se estaba cociendo una reaparición de la famosa arqueóloga. En esta nueva aventura descubriremos secretos aún no desvelados de su vida, y sabremos si ha muerto.

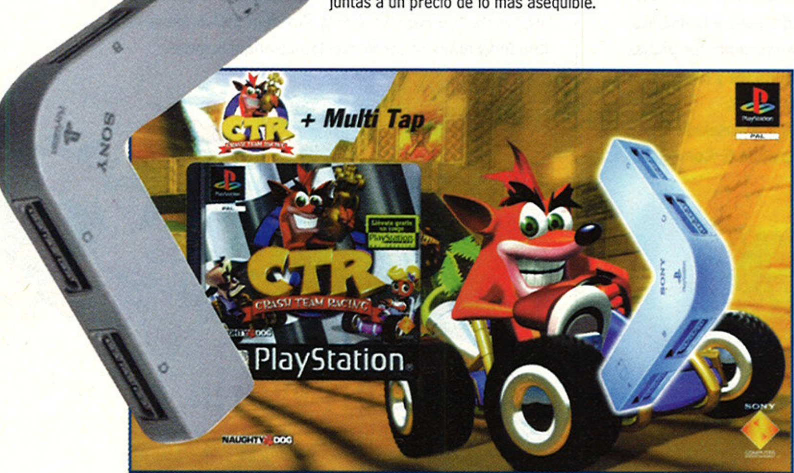
P.V.P. 8.990 Ptas.

Compra un pack... ...para quedar

Si os estáis planteando adquirir algo más espectacular y completo, debéis saber que existen en el mercado packs que incluyen el juego junto al accesorio o periférico que mejor les va. Estos packs vienen como anillo al dedo para no acertar de pleno con ese regalo tan especial que tenéis que hacer en estas fechas.

Pack Crash Team Racing

Este hilarante arcade de carreras permite la participación de cuatro jugadores simultáneos, consiguiendo una diversión a prueba de bombas. Eso sí, además del juego hace falta un Multitap y en este pack podréis conseguir las dos cosas juntas a un precio de lo más asequible.



P.V.P. 10.990 Ptas.

Pack Metal Gear Solid

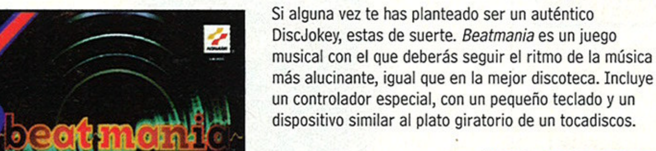
Edición limitada para coleccionistas del impresionante título de Konami, donde el sigilo adquiere tintes de auténtica aventura. Contiene el juego en castellano, una demo de *Silent Hill*, una camiseta, un libro explicativo de la historia de todas las versiones realizadas de Metal Gear, y una chapa militar de identificación.



P.V.P. 6.990 Ptas.

Pack Beatmania

Si alguna vez te has planteado ser un auténtico DiscJokey, estas de suerte. *Beatmania* es un juego musical con el que deberás seguir el ritmo de la música más alucinante, igual que en la mejor discoteca. Incluye un controlador especial, con un pequeño teclado y un dispositivo similar al plato giratorio de un tocadiscos.



P.V.P. 10.990 Ptas.



Pack Ape Escape



En esta cajita tan "mona" se incluye un mando de control Dual Shock y el juego *Ape Escape*, un plataformas con 25 enormes niveles, tan originales y divertidos como retorcidos, que tendrás que recorrer para cazar a escurridizos monos. Sin duda, este título es uno de los que mejor aprovechan todas las posibilidades del Dual Shock. ¡Compruébalo!

P.V.P. 10.990 Ptas.

como un rey

Pack Libro de la Selva

El Libro de la Selva es un juego musical con todos los personajes de la película de Disney, interpretando las canciones de su conocida banda sonora. La originalidad la pone el hecho de que se juega bailando sobre una alfombrilla, al tiempo que seguimos el compás de la música. Las risas para toda la familia están garantizadas.



P.V.P. 11.900 Ptas.

Pack Final Fantasy VIII

Los fans de esta serie no pueden dejar escapar esta edición de lujo para coleccionistas que contiene el juego *Final Fantasy VIII*, una camiseta de precioso diseño, una memory card con etiquetas de *Final Fantasy* para pegar en ella, y un póster con el diseño exclusivo de *Final Fantasy VIII* impreso por ambos lados.



P.V.P. 8.990 Ptas.

Pack PlayManía Gran Turismo 2

No podíamos olvidarnos del mejor juego de conducción programado hasta la fecha. *Gran turismo 2* nos transmite una sensación de velocidad y pilotaje únicas. Pero qué os parece si a esto le sumamos el poder controlar los coches con un volante casi real. Para la ocasión hemos elegido el volante McLaren, que incluye un freno de mano. Es suave de manejar, está construido con buenos materiales y se puede regular en altura e inclinación. Sin duda es el volante que mejor le va a *GT2*, y que os recomendamos para acompañarle. Eso sí, lo tendréis que adquirir por separado. Si queréis abaratar un poco el conjunto, podréis elegir otro volante, como el Ferrari Shock 2.

P.V.P. 21.480 Ptas.

Pack PlayManía Tony Hawk's 2

Aparte de los packs que has podido ver hasta el momento, en nuestra redacción de PlayManía hemos estado pensando un poco (sólo un poco), y os hemos preparado este pack, que sin duda dejará con la boca abierta a quien la reciba como regalo. Debéis tener claro que no se vende en las tiendas como tal, y tendréis que adquirir el juego y el periférico por separado. Junto a estas líneas tenéis a *Tony Hawk's 2* un juego de skateboard que se puede jugar montado sobre esta estupenda tabla de skate. La sensación de patinar realmente es alucinante.

P.V.P. 24.980 Ptas.

Regalar... ...mucho con poco

Por si lo que necesitáis es hacer un gran regalo, pero no queréis dejaros demasiado dinero en el empeño, hemos seleccionado unos packs variados a un precio más que razonable. Su bajo coste no está acorde con su gran calidad: se tratan de auténticos juegazos.

Pack Point Blank 2





Este pack incluye el juego *Point Blank 2* y la pistola G-Con 45 de la propia Namco, que es la compañía que ha programado este simpático juego. Diversión a raudales en el salón de tu casa, disparando directamente al monitor del televisor. Las pruebas requieren de mucha puntería y unos reflejos de lince. ¿Te apuntas?

P.V.P. 7.990 Ptas.

Pack Sony



Como veis, este pack es algo más caro, pero debéis tener en cuenta que vais a llevaros tres juegazos impresionantes. *Crash Bandicoot* en su tercera aventura, junto con dos de los mejores exponentes de los títulos de velocidad, arrancarán un "oooh..." de admiración cuando sean desenvueltos de su papel de regalo.

P.V.P. 10.990 Ptas.

Pack Barbie: Race & Ride



Se puede catalogar como el regalo ideal para la niña de la casa, que quedará encantada con el juego y el bonito archivador para CDs. En este título debemos ayudar a Barbie a encontrar el camino que lleva a su rancho. A la vez que se juega, se aprenden curiosidades de los caballos, y se desarrolla la creatividad y la imaginación.

P.V.P. 4.490 Ptas.

Pack Acclaim



Pack compuesto por los juegos *Shadowman*, una alucinante aventura en 3D basada en el cómic del mismo nombre, y *Alien Trilogy*, un oscuro arcade de disparos en primera persona basado en la trilogía Alien de la gran pantalla. Acción a tope a un precio que resulta irresistible.

P.V.P. 6.490 Ptas.

Pack Spyro 2

Únete a Spyro para ayudar a los habitantes de Avalar a poner fin al régimen tiránico de Ripto. Recoge las gemas, acumula puntos mágicos y descubre un mundo de fantasía enorme, lleno de reinos maravillosos, y pintorescos personajes. El pequeño maletín de CDs que incluye te resultará muy útil.

P.V.P. 3.990 Ptas.



Los packs de PlayManía

Y por último, hemos preparado una opción de compra muy interesante, combinando dos juegos buenísimos de género similar. La gracia del asunto radica en que los dos juntos, sólo cuestan lo que cualquier novedad.

Imprescindibles

Esta selección engloba a *Metal Gear Solid*, considerado como una de las mayores aventuras de acción programadas en Playstation, y *Final Fantasy VII*, el juego de rol por excelencia en serie Platinum.



P.V.P. 6.980 Ptas.

Velocidad

Dos Platinum que valen su peso en oro, aunque a vosotros os lo dejamos a precio de incienso. El primer *Driver* y *Gran Turismo 2* son bombazos de jugabilidad y una maravilla para conducir con ellos.



P.V.P. 7.480 Ptas.

Terroríficos

Miedo del bueno es lo que vais a sentir con estos títulos, que os harán deambular por inciertos parajes y mansiones abandonadas. Masacrar zombies y criaturas de pesadilla nunca fue tan económico.



P.V.P. 7.990 Ptas.

Nota: Datos facilitados por Centro Mail

P.V.R.P. 2.475 Ptas.

Sumérgete en la aventura épica de *La Amenaza Fantasma.*
Visita como protagonista todos los alucinantes lugares del Episodio I,
donde jugarás un papel clave en todos los acontecimientos.

Eres un Jedi.

Empieza la Aventura.



VALUE SERIES VALUE SERIES VALUE SERIES





www.lucasarts.com/products/phantommenace
www.starwars.com

Dino Crisis 2

Los dinosaurios más terribles que nunca

En un año de intenso trabajo Capcom ha conseguido corregir todos los defectos del primer *Dino Crisis* y nos presenta una secuela que lo tiene todo para convertirse en uno de los juegos clave de estas Navidades.

En poco más de un año Capcom ha sabido dar una vuelta de tuerca completa a su *Dino Crisis*, redondeando una secuela que, por sus muchas novedades y radical cambio de orientación, más parece un juego nuevo que una segunda parte.

La evolución de *Dino Crisis 2* es tan profunda que afecta tanto al apartado técnico como a la jugabilidad. Veréis que se han abandonado los gráficos 3D de la primera entrega en beneficio de escenarios renderizados mucho más variados, espectaculares y detallados. También, los complejísimos puzzles prácticamente han desaparecido, y ya no hay que huir de los dinosaurios para sobrevivir, sino que prima el gatillo frente a cualquier consideración táctica. Dinámico como un arcade, *Dino Crisis 2* se destapa como uno de esos juegos que no se pueden dejar y que plantea nuevos y sorprendentes retos a cada paso. Y es que el juego casi se estructura en fases que incluso culminan con algún enemigo final, ya sea en forma de dinosaurio gigante o en forma de minijuego de puntería. Es esta sucesión de sorpresas la que engancha con una fuerza insospechada, lo mismo que el hecho de poder manejar a dos personajes diferentes, enfrentarse a 11 tipos de dinosaurios distintos o poder comprar armas nuevas cuando lo creamos conveniente.



Aunque llevamos dos armas, si la principal es a dos manos no podemos usar la secundaria. Eso sí, a veces es preferible disparar en dos direcciones a la vez...





LO MÁS LLAMATIVO DE *DINO CRISIS 2* es su nuevo sistema de juego. Aunque en un principio parece un Survival Horror más, en el fondo es tan arcade que puntuaremos en función de los enemigos que despachemos e incluso de si hemos conseguido acabar con varios seguidos y acumular combos. Gracias a la puntuación lograda podremos comprar distintas armas, municiones o accesorios extra que nos permitirán ampliar las posibilidades de los héroes. En ocasiones estas armas sólo servirán para que nos sea más fácil acabar con los lagartos, pero en otras será imprescindible que compremos ciertos artilugios para sortear una zona en concreto del juego, lo que nos puede hacer volver atrás y acumular puntos si en un primer momento hemos sido



Gracias a los puntos que obtengamos podremos comprar municiones.

Al eliminar a un dino aparece una puntuación en pantalla, si antes de que ésta desaparezca acabamos con otro lagarto logramos un combo. A más combos, más puntos.



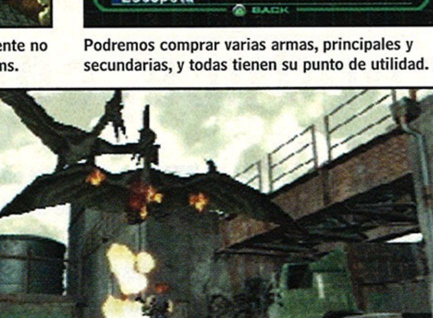
Según el "ranking" que obtengamos al completar la aventura descubriremos nuevas sorpresas.


Los puzzles son muy sencillos y generalmente no nos obligarán a encontrar demasiados ítems.



Podremos comprar varias armas, principales y secundarias, y todas tienen su punto de utilidad.

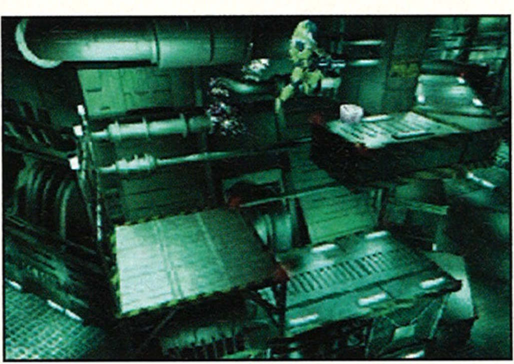




tan "agarrados" que no nos ha parecido conveniente comprar, por ejemplo, un lanzallamas. Por supuesto, habrá que buscar archivos y pistas sobre los escenarios y resolver algún que otro sencillísimo puzzle, pero estos detalles, tan propios de los Survival Horror, no tienen en *Dino Crisis 2* ni la mitad de importancia que nuestra habilidad a la hora de disparar, pilotar tanques o dominar nuestros movimientos bajo el agua. Obviamente, tampoco provoca la misma tensión y angustia, pero se perdona fácilmente a favor de su variedad.

EN SU LADO NEGATIVO PODEMOS HABLAR de que no es excesivamente largo (en unas 6 horas se puede acabar) ni especialmente difícil. Eso sí, como siempre, Capcom ha incluido varias sorpresas y "rankings" que variarán en función de cómo se haya desarrollado la aventura (encontrar archivos, el tiempo, la puntuación...). Además, desbloquearemos extras que prolongan la vida del juego.

Sin duda, es uno de los juegos más interesantes y atractivos del momento y si *Dino Crisis* os gustó, pero os pareció un poco pesado, podéis tener por seguro que con *Dino Crisis 2* flipareis. Eso sí, recordad que prima la acción frente a la aventura y que no es demasiado largo...


En *Dino Crisis 2* también tendremos que superar una zona bajo el agua donde podremos aprovechar el impulso del traje para saltar.



Las más curiosas situaciones

La variedad del juego es uno de sus puntos más atractivos. Sirva de ejemplo disparar a los triceratops desde una vista subjetiva (1), huir del Rex pilotando un tanque (2), cubrir a un aliado desde una torreta (3), acabar con algún dino gigante (4), o lanzar señales al compañero para que dispare un cañonazo a los lagartos que nos persiguen (5). Vibrante.


1


2


3


4


5



El final no es más que un nuevo principio...





Al terminar la aventura ganaremos algunos divertidos extras que alargarán notablemente la vida del juego. El mejor ejemplo es este minijuego llamado "Dino Colisseum" donde debemos comprar nuevos personajes con nuestros puntos de combos para enfrentarlos al reto de acabar con hordas de dinosaurios.



DINO CRISIS 2
Capcom/Virgin • Aventura de Acción

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1**

Calificación: **+18 años** — Precio: **6.990 ptas.**

Memory Card (1 bloq. - 2 rec.) — Dual Shock

Gráficos **10** — Sonido **10** — Diversión **10**

- Su ritmo frenético donde no dejan de sucederse nuevas situaciones.
- Como todos los Survival Horror se puede hacer algo corto.

10

Es genial de principio a fin. Su ritmo y sus muchas alternativas ponen el colofón a una realización técnica de infarto. Eso sí, es menos aventurero que el anterior.

Driver 2

Conduce, conduce, conduce... y disfruta

Aunque el concepto de *Driver* sigue siendo el mismo, Reflections ha conseguido incluir en esta secuela las suficientes novedades gráficas y jugables como para dejarnos una vez más con la boca abierta.

Después del enorme éxito de *Driver*, uno de los juegos más originales e innovadores del año pasado, no es de extrañar que tengamos ahora en nuestras manos una secuela que, sin duda alguna, está llamada a repetir el éxito de su antecesor.

Driver 2 nos ofrece nuevamente la oportunidad de conducir con total libertad sobre los complejos mapeados de cuatro ciudades reales, al tiempo que completamos todo tipo de trabajitos más o menos ilegales. Así, deberemos robar un autocar, perseguir un tren, destrozar una limusina, trasladar a unos ladrones, neutralizar un camión lleno de explosivos, detener una ambulancia o escapar de la más salvaje persecución policial... Aunque como podéis ver el planteamiento es muy similar al de su antecesor, numerosas novedades hacen que *Driver 2* sea un juego mucho más completo y atractivo. Quizá no sorprende tanto, pero aporta nuevos alicientes que empiezan a hacerse notar en cuanto descubrimos que el juego cuenta esta vez con dos CDs...



EL CAMBIO MÁS PROFUNDO de *Driver 2* llega de la mano del apartado técnico. Las ciudades son ahora más complejas, grandes y detalladas. Existe un mayor realismo, que apreciamos tanto en la mayor variedad de vehículos (ambulancias, coches de bomberos, autocares, camiones...) como en el notable aumento del tráfico y la aparición de curvas en las calles. Si recordáis, en el primer *Driver* todos los giros eran ángulos rectos. Además, la inclusión de autovías añade más complejidad y alternativas. No os imagináis la frustración que produce saltarse la salida adecuada de una autopista cuando vamos con prisa...

Por supuesto, todo este despliegue está apoyado por un entorno gráfico mucho más cuidado que pone en pantalla más polígonos y texturas, lo que nos permite disfrutar de









Además de todo tipo de modelos de utilitarios, podremos conducir deportivos, camionetas... y hasta autobuses.

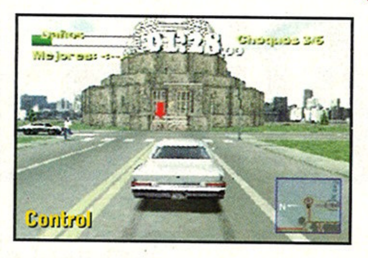


Gracias al fenomenal trabajo de doblaje y traducción no habrá problemas para entender los objetivos ni la trama.

Algo más que pilotar para la mafia

Además de cumplir los encargos de la mafia, también podremos disfrutar de un montón de juegos de conducción que dan más vidilla al juego y nos permiten prepararnos para las duras misiones a las que nos enfrentaremos en la aventura. Así, podremos optar por dar un tranquilo paseo, jugar a pasar por puertas, derribar conos, perseguir y destrozar a otro vehículo o ver si somos capaces de aguantar una persecución policial en toda regla. Eso sin olvidarnos de llegar a controles dentro de un límite de tiempo o, como en las películas, despistar a un perseguidor. Por supuesto, podremos guardar nuestras mejores puntuaciones y retar a un amigo, o a nosotros mismos, a superarlas.











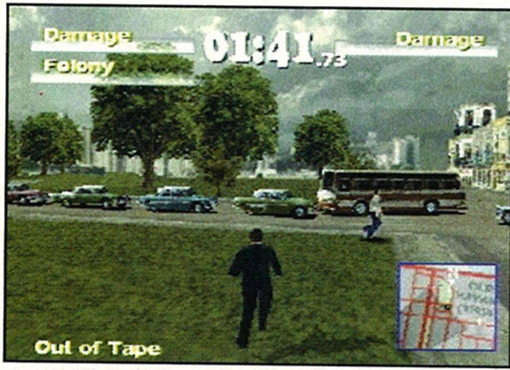


Pocos juegos te van a permitir pilotar coches reales por las auténticas calles de ciudades como Las Vegas o Río de Janeiro. Si quieres saber lo que siente, *Driver 2* es tu juego.

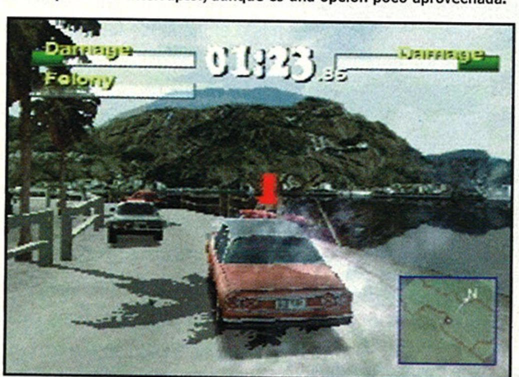
las zonas más emblemáticas de Las Vegas, Chicago, La Habana y Río de Janeiro. Del mismo modo, el diseño de los coches está más conseguido, los vehículos son más variados y sus deformaciones más reales. Sigue apareciendo "popping", a veces bestial, pero se perdona al apreciar el la calidad de los edificios y el realismo de las calles.

EN CUANTO A LA JUGABILIDAD, *Driver 2* ofrece el mismo sistema de control de su antecesor, pero aún más ajustado si cabe. Maniobrar con los vehículos es una auténtica delicia, y un suplicio comprobar como el control de una camioneta no tiene nada que ver con la velocidad de respuesta del flamante deportivo que manejábamos segundos antes. Y es que en *Driver 2* podremos cambiar de vehículo cuando lo deseemos, simplemente con bajarnos del coche. Esta es otra de las grandes novedades del juego, ya que nos permite caminar por la ciudad, activar algún que otro interruptor y poder cambiar de coche, tanto porque así lo exija la misión, como por gusto personal. Por desgracia, esta nueva opción no está del todo aprovechada, ya que no hay misiones que haya que hacer a pié y en pocos sitios nos da tiempo a dar un paseo, aunque aporta un realismo extra a la acción. Así, muchas misiones empezarán con nuestro personaje en una cabina telefónica que, tras recibir órdenes, debe correr hacia un vehículo y salir haciendo rueda.

Resumiendo, *Driver 2* es una experiencia que no deberíais dejar de probar, ya que supone un original soplo de aire fresco. Si disfrutaste con la primera parte, no lo dudes, *Driver 2* te va a encantar, pero si aún no sabes lo que esta genial idea puede dar de sí, empieza con la primera parte, que es un juego imprescindible y además es Platinum.



En cualquier momento nos podremos bajar del vehículo para coger otro o pulsar un interruptor, aunque es una opción poco aprovechada.



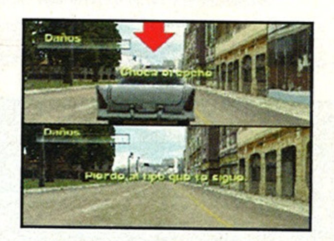
Las pistas son mucho más variadas que en la primera parte: hay autovías, curvas y hasta persecuciones en carreteras de montaña.





Doble diversión

Una gran novedad de *Driver 2* es la inclusión de varios modos de juego para dos jugadores simultáneos a pantalla partida. Podremos disfrutar de la clásica persecución en la que uno de nosotros haremos de policías, de pruebas en las que lo que importa es destrozar al rival o de competiciones en las que nuestro objetivo es capturar la bandera. Eso sí, siempre una vista interna.






DRIVER 2
Infogrames • Velocidad

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-2**
Calificación: **+18 años** — Precio: **7.490 ptas.**
M. Card (1 bloq) — Dual Shock — Volante

Gráficos 9 — Sonido 10 — Diversión 10

- Su jugabilidad y enorme diversión.
- Las ciudades y los vehículos.

- Que no se haya aprovechado más la posibilidad de salir del coche.

10

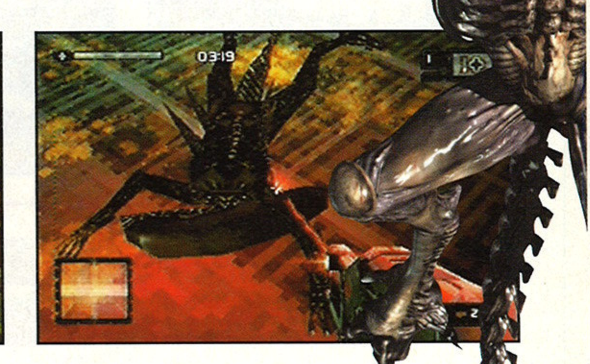
Un juego brillante al que se le perdonan sus escasos deslices técnicos gracias a la diversión que transmite. Largo y divertido, casi una compra obligada.

Alien Resurrección

Terror en el espacio profundo



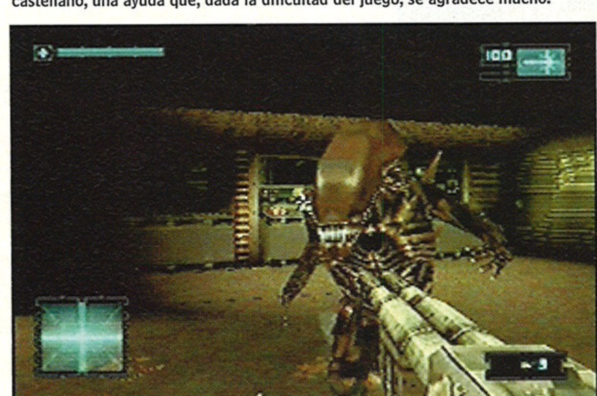




Después de un largo desarrollo en el que ha pasado de ser un arcade 3D a un agobiante shoot'em up. *Alien Resurrección* llega a nuestras manos convertido en uno de los juegos más difícil y terroríficos del momento.



Alien Resurrección nos mostrará todos los textos y las voces traducidas al castellano, una ayuda que, dada la dificultad del juego, se agradece mucho.



Las películas de Alien llevan siendo desde hace años fuente de inspiración para construir todo tipo de juegos, desde arcades 3D a shoot'em ups subjetivos, que siempre se han caracterizado por ofrecer fuertes dosis de acción y enfrentarnos a una atmósfera tensa y agobiante. En PlayStation, el único exponente del que hemos podido disfrutar hasta el momento ha sido *Alien Trilogy*, un shoot'em up subjetivo que en su momento puso de manifiesto las capacidades gráficas de PlayStation y que combinaba con sabiduría situaciones de frenética acción con otras donde primaba la investigación y, como no, el agobio. Pues bien, *Alien Resurrección* se presenta como un título de características muy similares, aunque potenciadas y elevadas al máximo.

LLAMA LA ATENCIÓN la espléndida recreación de los escenarios de la película, los sólidos entornos y, sobre todo, el magistral uso de los efectos luminosos, capaces de elevar la tensión hasta límites insospechados. Aunque el juego carece de música, los efectos sonoros alcanzan un protagonismo inusitado al ser los únicos que nos ponen sobre la pista de la aparición de un enemigo o la proximidad de alguna zona peligrosa. Además, no dejaremos de oír gritos de víctimas, explosiones o carreras que se suceden en los pasillos del laboratorio espacial sin que tengamos muy claro si llegarán a afectarnos o si sólo están ahí para asustarnos. Fomentando esta tensión, destacan las vibraciones del Dual Shock, que servirán para reflejar los latidos de nuestro corazón cuando vayamos mal de vida, la proximidad de alguna maquinaria, o los ataques que estamos sufriendo. Además, cambiarán de intensidad y forma en cada caso, lo que amplifica notablemente los demás aspectos de la ambientación.

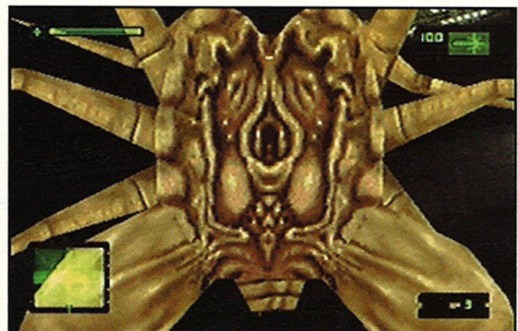
Centrándonos en la acción, pronto descubrimos que el juego, lejos de ser un shoot'em up tradicional donde lo que importa es acabar con cuantos más enemigos mejor, es casi una aventura donde prima la astucia a la hora de movernos. En cualquier recóndita esquina de los escenarios, y nunca a

Cuando la iluminación puede ser la clave

Llevaremos una especie de lámpara que podremos encender a nuestro antojo, aunque su duración es limitada. La diferencia con o sin luz es así de notable y en muchas ocasiones puede ser lo único que nos separe del éxito.



Tendremos que agacharnos y pasar por conductos donde la tensión se dispara... aparezca o no un alien.



Los "estrujacaras" aprovecharán cualquier descuido para colarnos un embrión de alien que tendremos que sacar de nuestro cuerpo.

Una ambientación de lujo y un desarrollo trepidante son las grandes virtudes de un juego que, como contrapartida, ofrece una dificultad que llega a hacerse desesperante.

simple vista, puede ocultarse un ítem que nos sirva para avanzar y cualquier interruptor puede tener la clave de nuestro problema. Esta situaciones se mezclan con fases de acción frenética en las que somos acosados por varios enemigos. Estas luchas alcanzan la categoría de épicas debido a la inmensa IA de los enemigos y a la acentuada dificultad del juego. Como en las películas, los aliens son realmente duros y acabar con ellos requiere grandes dosis de pericia, paciencia y pulso firme. Deberemos agazaparnos, escondernos, buscar la mejor posición para atacar...

EL PRINCIPAL DEFECTO DEL JUEGO

viene, de hecho, de su exagerada dificultad, tan alta, que ya en los diez primeros minutos de juego tendremos que cargar la partida varias veces hasta memorizar la posición de los enemigos. Llega a ser frustrante y hasta desesperante. Tampoco ayuda el control, que nos obliga a usar todos los botones del pad y los dos sticks analógicos. Con el de la izquierda avanzamos delante y detrás, además de desplazarnos lateralmente, mientras con el derecho podemos girar 360º a nuestros alrededor. Habituarse al control es tan complicado como acabar con los enemigos y como éstos no nos dan facilicades la cosa llega a resultar descorazonadora, sobre todo cuando logramos superar varias zonas realmente difíciles y, antes de encontrar un punto para salvar, ya nos ha vuelto a rodear hordas de enemigos.

Su buena realización técnica y su soberbia ambientación, así como el innegable atractivo de la licencia, hacen de *Alien Resurrección* un shoot'em up muy recomendable. Sin embargo, recordad que su dificultad es tan elevada que si sois impacientes o poco hábiles lo más fácil es que acabéis estrellando el CD contra la pared. Eso sí, si perseveráis tendréis juego para rato, para mucho rato.

Los objetos no siempre están a simple vista, como en este caso. Lo normal es que los encontremos en los rincones más recónditos. Bastará con pasar sobre ellos para cogerlos.



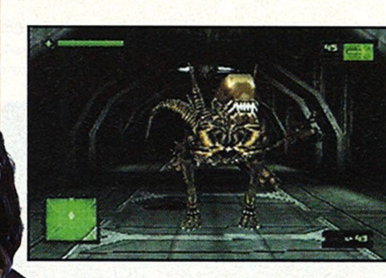
Fauna y flora local

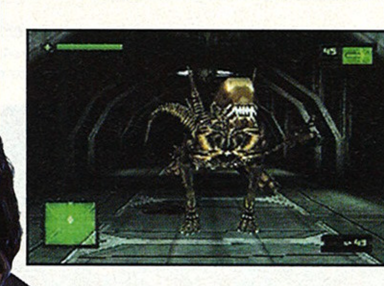
Además de aliens, la estación espacial estará también llena de soldados deseosos de acabar con nosotros. Sin embargo, son los diversos tipos de alienígenas los que nos podrán las cosas más difíciles. De las películas conocemos a los aliens soldados, a los huevos, a los "estrujacaras" y hasta a las reinas alien. Sin embargo, aún podemos encontrar algunas sorprendentes mutaciones alienígenas que se encargarán de complicarnos la vida y hacernos pasar auténtico miedo.

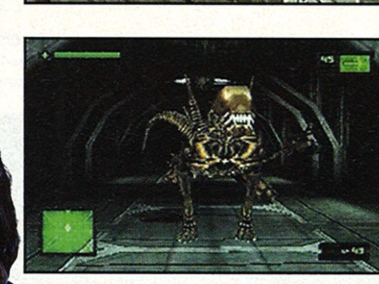


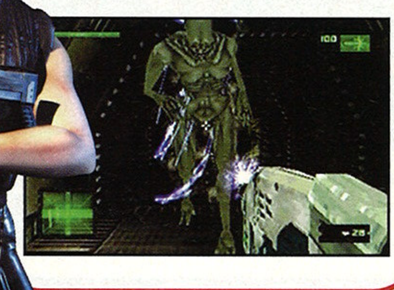














ALIEN RESURRECCIÓN
Fox Interactive · Shoot'em Up

Idioma: **Castellano** · Jugadores: **1**
Calificación: **+18 años** · Precio: **7.490 ptas.**
Memory Card (2 bloques) · Dual Shock

Gráficos **8** · Sonido **7** · Diversión **8**

- La ambientación, los gráficos y, por supuesto, los aliens.
- Es muy, muy difícil, y el control demasiado complejo.

8

Es un shoot'em up que encantará a los amantes del género y que se hace absorbente. Por desgracia, su dificultad puede desesperar a los menos pacientes.

NBA Live 2001

Entra en la zona y machaca el aro

EA Sports nos trae toda la magia y espectacularidad de la NBA en su nuevo simulador deportivo, con ello vuelve a dejar claro, que son unos auténticos expertos en superarse año tras año con las secuelas de sus mejores títulos.



Si elegimos la opción "simulación" para jugar la temporada, habrá que probar nuestra pericia en los tiros libres, y a veces, en momentos claves del partido.

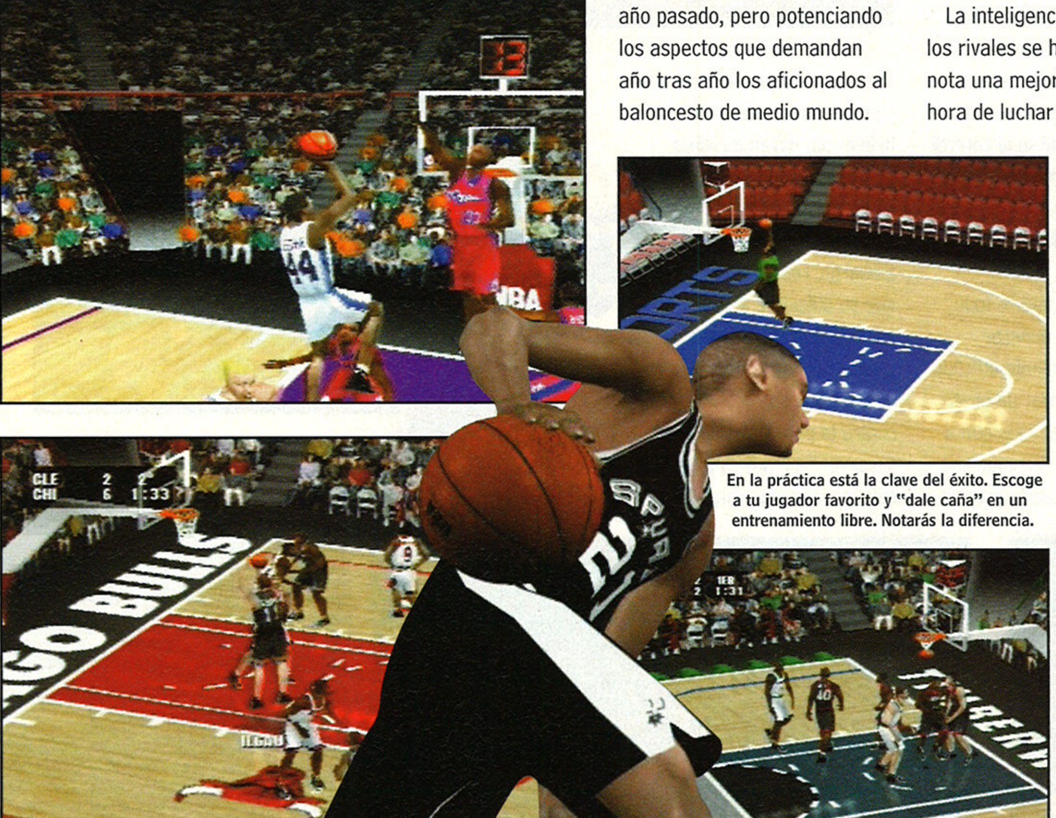
Han pasado ya diez meses desde que llegó a nuestra redacción *NBA Live 2000*, que fue catalogado como el mejor simulador de baloncesto que existía en ese momento en PlayStation. A lo largo de este tiempo, los chicos de EA Sports han trabajado para preparar una nueva versión capaz de superar a su antecesor.

Como viene siendo habitual en el trabajo de la compañía, se ha respetado todo lo bueno que encerraba el *NBA Live* del año pasado, pero potenciando los aspectos que demandan año tras año los aficionados al baloncesto de medio mundo. Así, se ha apostado más por la espectacularidad de las acciones, con repeticiones escalofriantes de los mates y de las jugadas más notables, junto con nuevas escenas renderizadas en los saludos iniciales y tiempos muertos.

El sistema de seguimiento de la acción sobre la cancha tiene ahora un estilo más televisivo, y no faltan tampoco algunos detalles de calidad en los movimientos del público en la grada, o unos estadios más detallados y bonitos.

La inteligencia artificial de los rivales se ha revisado y se nota una mejoría notable a la hora de luchar por los rebotes, ya que los componentes de los equipos ahora se lanzan como unos posesos a atraparlos. Recordad que en anteriores versiones el balón se quedaba botando por la pista un buen rato hasta que alguien se decidía a ir a cogerlo. También podréis encontrar nuevas rutinas en los mates, más jugadas de estrategia, y se ha hecho un esfuerzo especial por que no se embarulle el juego en la zona.

EL RESTO ES LO QUE YA CONOCEMOS, empezando por los clásicos modos de juego Play-off, Exhibición y Temporada,



En la práctica está la clave del éxito. Escoge a tu jugador favorito y "dale caña" en un entrenamiento libre. Notarás la diferencia.

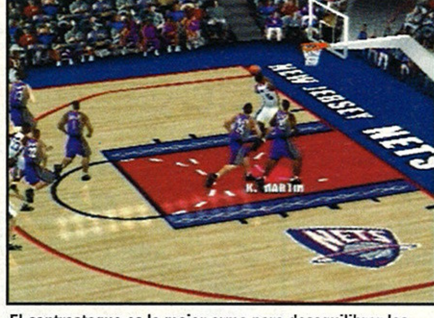


Si quieres demostrar quién es el mejor desde la línea de triples, puedes probar a ganar el concurso de bombarderos profesionales. Aquí tienes al mítico Larry Bird en acción.





La diversidad de cámaras para seguir el juego es bestial. Esta vista trasera es una de las que más nos han gustado.



El contraataque es la mejor arma para desequilibrar los partidos. Hazte con los rebotes y lánzate al aro contrario.



Los mates tienen nuevas animaciones y una mayor espectacularidad. Las repeticiones automáticas se encargarán de mostrártelos con todo detalle.



pudiendo elegir entre jugarlos en modo simulación pura y dura con todas las variables que este deporte puede ofrecer, o en modo arcade, donde las reglas pasan a un segundo plano y lo único que cuenta es la diversión. Se mantienen el concurso de triples y el mano a mano contra "Dios disfrazado de Jordan" (así definió Larry Bird al que sin duda es el mejor jugador de todos los tiempos).

Por supuesto, el título cuenta con todos los equipos de la NBA, selecciones All Star, y algunas formaciones míticas desde los años 60 hasta nuestros días. Así, lo más maduritos podrán encontrar a estrellas de la talla de Magic Johnson, Isaiah Tomas, Robert Parish (El jefe), o Julius Erving, por citar sólo a algunos.

Los comentarios del partido siguen a cargo de Carlos Montes, ese locutor calvito y con eterna pajarita, que nos meterá de lleno en la acción, aunque a veces, sus frases dan la impresión de ser expresiones sueltas sin demasiado sentido.

SI ESTE JUEGO NO HA ALCANZADO el diez rotundo es porque hemos considerado que es demasiado parecido a su predecesor, y porque nos hubiera gustado que se hubieran mejorado las horrorosas texturas del publico en los primeros planos y el sistema de cambio de jugadores cuando nos toca defender, que es bastante complicado. Tampoco estamos conformes con el aspecto visual de los nuevos menús que son más turbios que los del año pasado. Aún así, estamos ante el mejor simulador de baloncesto que podéis encontrar actualmente en PlayStation.

Juégatela contra Jordan

Uno de los momentos estelares del juego será la posibilidad de medirnos las caras, en un 1 contra 1 en plena calle, con el mismísimo Michael Jordan. Esta opción ya se encontraba en el juego del año pasado, pero es un gran acierto por parte de EA, el haberlo mantenido en *NBA Live 2001*. Os garantizamos que derrotar al mejor jugador de basket de la historia, no va a ser un trabajo fácil, y tendrás que entrenar mucho para conseguirlo

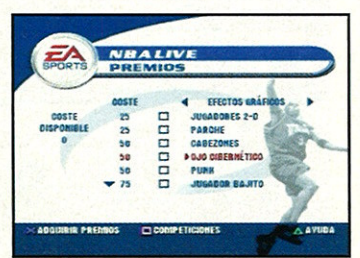




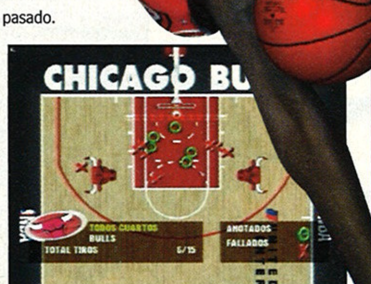
Unas animaciones de escándalo y un soberbio apartado gráfico, te harán disfrutar al máximo de los bloqueos, rebotes, triples y mates de la mejor liga de baloncesto del mundo.

Extras, estadísticas y mucho más...

Un nuevo modo de juego nos reportará recompensas muy jugosas, para conseguirlas deberemos superar ciertos retos, como ganar un partido por diez puntos de diferencia. *NBA Live 2001* también encierra nuevas pantallas de estadísticas y tácticas, y la posibilidad de jugar con todas las estrellas actuales y auténticas leyendas del pasado.









NBA LIVE 2001
Electronic Arts • Deportivo

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-8**
Calificación: **+3 años** — Precio: **7.490 ptas.**
Mem. Card (3 bloqs.) — Dual Shock — Multi Tap

Gráficos 9 — Sonido 9 — Diversión 9

- Recoge con acierto la esencia de este espectacular deporte.
- Muy parecido al anterior.
- El sistema defensivo es complicado.

9

NBA Live 2001 supera a todos los títulos de basket del mercado, incluyendo su anterior versión, aunque no presenta muchas novedades con respecto a ella.

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

Encuentre las diferencias

De nuevo, Electronic Arts da una vuelta de tuerca más a uno de sus títulos deportivos, algo a lo que ya nos tiene acostumbrados desde hace algunos años. Esta vez le toca el turno a su juego de Fórmula 1, que cuenta con la revisión de algunos aspectos que cojeaban en su primera versión, y una actualización completa de la temporada en curso, algo que nunca antes había hecho ninguna compañía.

El juego muestra la misma base sólida que ya vimos anteriormente: monoplazas de gran tamaño, la espectacularidad puesta al servicio del jugador y una sensación de pilotaje real que vale su peso en oro. Por supuesto, la calidad del sonido también se mantiene gracias a los acertados comentarios de Luis Villamil y al rugido de los motores que nos meten de lleno en la carrera. También encontraremos modos de juegos y opciones muy similares. Perfecto. Sin embargo, la pregunta es si merece la pena realmente la adquisición de esta secuela si ya tenemos la anterior.

Bueno, las variaciones entre ambas versiones son realmente mínimas. La diferencia principal la encontramos en la actualización de pilotos, escuderías y circuitos que ya hemos citado. Por otro lado, tenemos un nuevo modo de juego en el que superar retos de la temporada anterior, y se han acentuado los distintos tipos de conducción, con lo cual ahora sí se aprecian diferencias notables al optar entre las diferentes ayudas en la frenada y giros en la pista.

También se ha dotado al juego de un mayor número de variables en carrera que toman gran relevancia. Así, ahora nos podemos encontrar con abandonos sorpresa de nuestro rival más directo, choques que dañan mucho más nuestro bólido, cambios de climatología en mitad de la carrera o coches cruzados en medio de la calzada cuando volamos a 300 por hora.

En cuanto al campeonato, se ha mejorado la jugabilidad con nuevos reglajes y las rigurosidad en las banderas de los jueces, que nos descalificarán en cuanto hagamos el bestia un poco. Todo ello acompañado de nuevas voces de nuestro equipo desde los boxes que añaden más tensión si cabe a todo el entorno.

Con todo, no creemos que sean suficientes novedades como para compensar su compra si ya pilotas en *F1 2000*, salvo que seas un fanático de esta competición. Pero si aún no te habías agenciado un buen título de F1, y estás pensando en comprarte alguno, esta nueva revisión reúne todas las características para que disfrutes con la vorágine de velocidad de estos bólidos.



Todos los pilotos reales, escuderías y circuitos, están actualizadas a la temporada en curso.



El más ligero golpecito puede hacer que pierdas una rueda y tengas que parar en boxes.













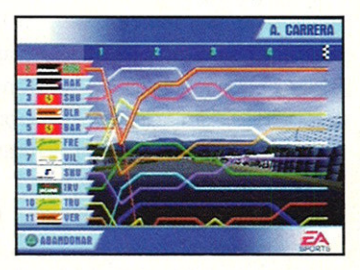




En el modo para dos jugadores se aprecia una disminución de las texturas de los bólidos, aunque no así de su velocidad.

Ajusta tu monoplaza

La escudería elegida pone a tu disposición todo tipo de reglajes para que le saques el máximo partido a tu bólido. Y lo mejor de todo es que los cambios que efectúes se dejarán notar cuando salgas a la pista.







F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000
Electronics Arts • Velocidad

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1-2**

Calificación: **+ 3 años** — Precio: **7.490 ptas.**

Mem. Card (3 bloqs.) — Dual Shock — Volante

Gráficos **8** — Sonido **9** — Diversión **9**

- La calidad gráfica en general.
- Las variables en plena carrera.
- Es demasiado parecido a la primera versión.

9

Season 2000 es un simulador de Fórmula 1 como la copa de un pino. No obstante, si tienes el anterior, puede que no te compensen sus pocas novedades.



A veces me pregunto si mi marido es realmente piloto de Fórmula 1...
92/100
Un simulador de F1 IMPRESIONANTE.
HOBBY CONSOLAS
9/10
La fórmula maestra de la velocidad.
PLAYMANÍA
94/100
Perfecta recreación de lo que es pilotar un F1.
SUPERJUEGOS
F1 Racing CHAMPIONSHIP
Sí señor, esta simulación va a confundir a más de una
F1 Racing CHAMPIONSHIP
Todos los circuitos oficiales ■ Sensaciones de velocidad hiperrealistas ■ Colisiones espectaculares ■ Modo de escuela de pilotaje ■ Música del grupo Garbage *.
PlayStation
Dreamcast
NINTENDO64
GAME BOY COLOR
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
Formula 1
© 2000 Ubi Soft Entertainment/Video System Co., Ltd. An official product of the FIA Formula One World Championship. Licensed by Formula One Administration Limited. "Formula One", "Formula 1" and "F1", "FIA Formula One World Championship" (together with their foreign translations and pemutations) are trade marks of the Formula One group of companies.
VIDEO SYSTEM
Ubi Soft
www.ubisoft.es
" " and " PlayStation " are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.© 2000 - Nintendo®, Game BoyTM, and " " are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Sega, and Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd.© 2000 Sega Enterprises, Ltd. "Girl don't come" Performed by "Garbage. Written by Garbage. ® 1995 Almo Sounds Inc./ Mushroom Records Uk Ltd. Shirley Manson appears courttesy of Radioactive Records. Used by Permission. All Rights Reserved. Not for a broadcast transmission. DO NOT DUPLICATE. NOT FOR RENTAL.

LA SIRENITA REGRESA AL MAR

Aquí los peces son muy felices

La bella sirenita Ariel es la protagonista de este nuevo título orientado para los más pequeños de la casa.

Sony ha recreado con mucha fidelidad los episodios de la película de Disney de manera que podremos revivir en nuestra consola situaciones que ya disfrutamos en la gran pantalla como el enfrentamiento con la malvada Ursula, o el salvamento del príncipe para evitar que muera ahogado. Para que los "locos bajitos" se lo pasen en grande, entre fase y fase podrán contemplar bellas escenas cinemáticas de gran calidad.

Pero eso no es todo, ya que una vez que consigamos que nuestra protagonista consiga sus bonitas piernas, podremos controlar a la pequeña hija de la Sirenita, en unas nuevas fases llenas de color.

El juego es muy lineal, con objetivos sencillos y una dificultad baja que ofrece ayudas y vidas por todas partes. Todo ello para que los jugadores de manitas pequeñas no tengan demasiados problemas en avanzar en la aventura.

Los gráficos no son gran cosa, pero cumplen su cometido con creces. No olvidemos que lo importante para los pequeñajos es el placer de ver en pantalla al pececillo Flounder, o al simpático cangrejo Sebastián. Donde destaca enormemente este juego es en el sonido, ya que vamos a poder deleitarnos con una de las mejores bandas sonoras de la industria de las películas de animación.

Lo dicho, un juego que seguro divertirá a los más jóvenes de la casa con las aventuras de los habitantes de este mágico mundo submarino.



Las escenas cinemáticas entre fase y fase están sacadas directamente de la película de Disney.

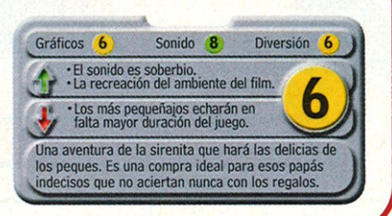


Ésta es la hija de la Sirenita, y podrás jugar con ella cuando acabes la aventura con su madre.









MS PAC-MAN MAZE MADNESS

La resurección de la novia del "comecocos"

No nos digas que no sabes quien es Pac-Man? Pues una de dos, o eres muy jovencito o has estado metido en un monasterio de monjes tibetanos durante mucho tiempo. La historia del entrañable tragador de puntitos es ya muy larga y cumplió su vigésimo aniversario hace ahora un añito más o menos. En aquella ocasión, Namco lo celebró lanzando *Pac Man World* en PlayStation, un título que conjugaba el juego clásico de toda la vida, con una nueva versión en 3D. Ahora se ha retomado de nuevo la idea, pero protagonizada por la "novieta" oficial de Pac Man.

Como veis, el concepto del título no es muy original, pero sí que encierra uno de los juegos más adictivos de la historia, encuadrado en tres modos de juego diferentes: Clásico, multijugador (totalmente novedoso) y aventura.

El modo de juego clásico es un regalo para los nostálgicos que nos ofrece la versión *Pac Man* simulando a la máquina que copaba lugar de honor en los antiguos billares, con idénticos gráficos y con toda la jugabilidad que tantas monedas de cinco duros nos hizo gastar en su día.

Por otro lado, las partidas a cuatro se desarrollan sobre un tablero en el que pueden competir hasta cuatro amigos y se pueden elegir tres modalidades diferentes en las que deberemos recolectar el mayor número de puntos, pillar a muchos fantasmas o pasarnos una bomba de mano en mano, como si fuera una patata caliente.

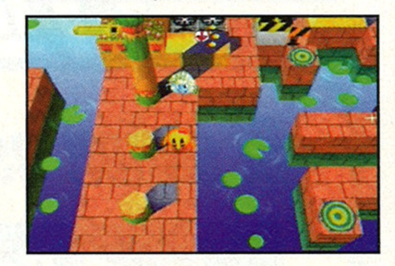
Pero el punto fuerte del compacto radica en el modo aventura, donde nos transportaremos a unos coloridos y simpáticos laberintos en 3D, en los que el apartado visual le confiere un aire más moderno al imperecedero protagonista.

Así que ya lo sabes, adicción y jugabilidad se dan la mano en este juego de culto para millones de consoleros de todo el mundo. A lo mejor ya es hora de que te apuntes a la "PacManía".



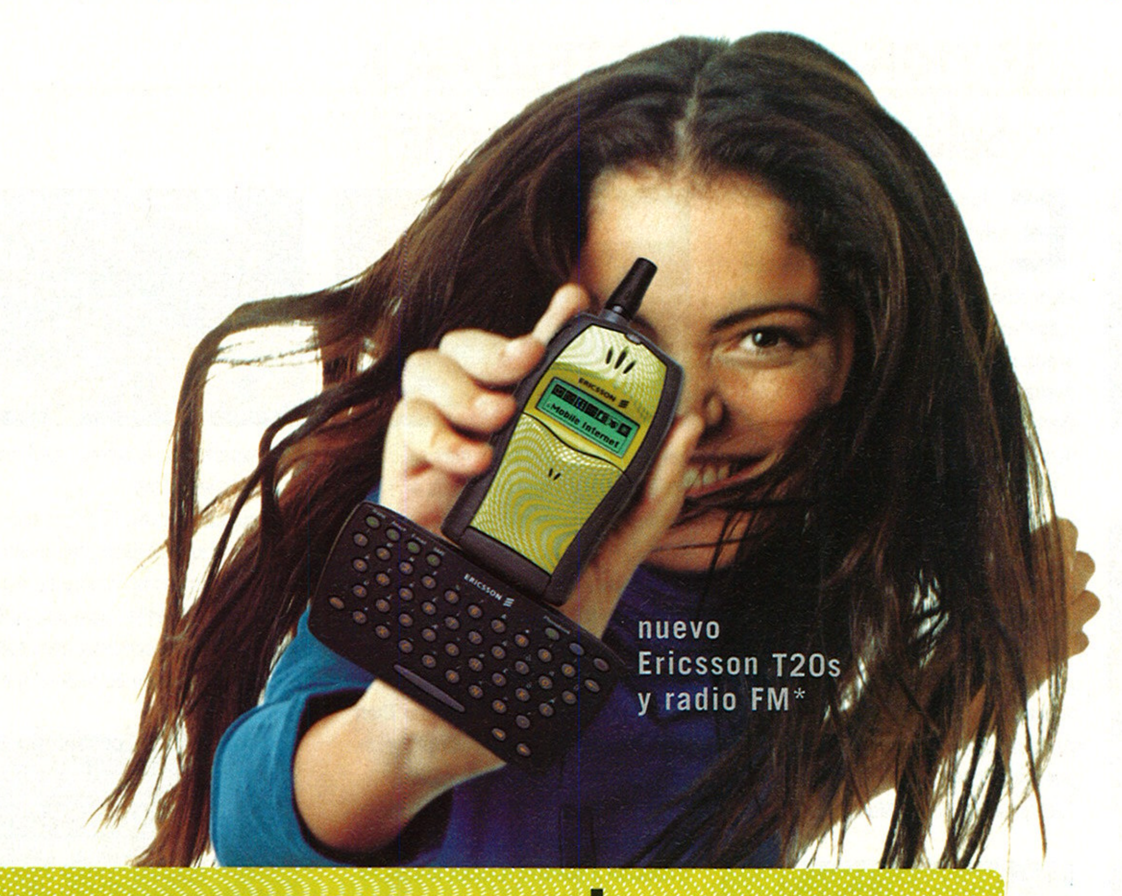


La novedad del juego son las partidas para cuatro participantes. Recoge puntos, cómete todos los cocos o pasa de manos la bomba.





En la era de la tecnología punta, de internet. • En la era de las comunicaciones de última generación. • En la era donde la telefonía móvil es capaz de poner el mundo en tus manos, sólo con innovación, diseño y tecnología, se logra un entorno lleno de posibilidades que te hace la vida más atractiva y fácil. • Ericsson es telefonía móvil para una generación que lo quiere todo, que hace realidad sus sueños. • La generación wap. ¿Te vienes?



902 180 576

tu ers gnracion wap



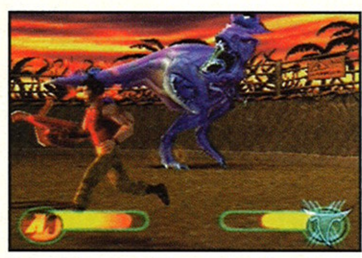




*accesorio opcional.

ACTION MAN: DESTRUIR A X

Soldados de juguete en acción



Nada más empezar el juego nos las tendremos que ver con este agresivo tiranosaurio mutado en una pelea muy espectacular.

Este tipejo es el Doctor X. Un malo de los de toda la vida que nos pondrá todo tipo de trampas para vencernos.

El famoso juguete de la marca Hasbro que responde al nombre de Action Man, y que es el muñeco preferido por los niños de medio mundo, protagoniza esta aventura de acción en la que deberá desbaratar los planes del malvado Doctor X, que como siempre, anhela hacerse con el control de la Tierra.

La compañía Blitz Games ha sido la encargada de programar este título y ha buscado, ante todo, la variedad en las misiones a cumplir por este polifacético soldado.

Y la verdad es que lo han conseguido, ya que cada fase nos sorprende con un nuevo territorio, pequeños minijuegos y hasta diferentes perspectivas. Así, podremos controlar a un bien "poligonado" Action Man en tercera persona en las misiones más arriesgadas y espectaculares, o conducir un poderoso tanque en vista cenital. Pero eso no es todo, ya que en el transcurso de las múltiples batallas contra los secuaces de nuestro eterno enemigo, tendremos también ocasión de pilotar un helicóptero o conducir un potente coche al estilo de *Grand Theft Auto*. Y como no, podremos utilizar un completo arsenal de destrucción.





Como veis, el aburrimiento no cabe en este juego que llega totalmente traducido a nuestro idioma; lo cual es un gran acierto, ya que el público joven al que va dirigido probablemente hubiera tenido algún problemilla en seguir la aventura en inglés.

Si algún pero se puede poner a este título, es que su dificultad general no es muy elevada, por lo que los jugadores más expertos se lo podrán terminar en un par de sentadas.



En cualquier caso, la diversión, variedad y jugabilidad están más que garantizadas con la compra de este título, que se perfila como una opción de compra imprescindible para todos aquellos que tienen un Action Man.



ACTION MAN: DESTRUIR A X
3DO • Arcade

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**
Calificación: **+ 3 años** Precio: **7.490 ptas.**
Memory Card (1 bloque) Dual Shock

Gráficos 7 Sonido 6 Diversión 7

• Los variados minijuegos.
• Puedes elegir la misión a jugar.
• Que no te gusten los Action Man.
• El juego resulta algo sencillo.

7

Conjugando misiones variadas y un buen apartado gráfico, este juego se destapa como un estupendo juego de acción para los más jóvenes.

BEACH VOLLEYBALL

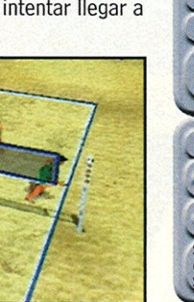
Una competición playera sin mucha sustancia

El voley playa es un deporte en auge, y los chicos de Infogrames se han decidido a reflejarlo por segunda vez en nuestras consolas. Diez campos de arena que recorren las playas más importantes del mundo, y el hecho de poder jugar un campeonato femenino, son los alicientes más reseñables de este juego. También resulta curioso el poder elegir enfrentarnos al equipo rival con luz diurna o en plena noche cerrada.

Por lo demás, el título cojea un poco en todos los aspectos, empezando por unas animaciones de los jugadores bastante primarias. El sistema de juego carece de un adecuado número de combinaciones para acabar los puntos; con lo cual, éstos terminan siendo muy parecidos unos a otros, y los partidos se hacen repetitivos. El control detecta una cierta dureza de respuesta al mando, y más de una vez nos sorprenderemos apretando la cruceta como unos posesos para intentar llegar a las bolas más alejadas. Ni siquiera las cuatro vistas diferentes para seguir la acción consiguen elevar algo el nivel global de este juego, que queda para los practicantes y simpatizantes de este deporte playero.









BEACH VOLLEYBALL
Infogrames • Deportivo

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1- 2**
Calificación: **+ 3 años** Precio: **4.990 ptas.**
Memory Card (1 bloque) Dual Shock

Gráficos 5 Sonido 5 Diversión 6

• Contar con un simulador de voley playa a buen precio.
• Sus modos de juego son escasos.
• El control y las animaciones.

5

Sus defectos técnicos y su poca variedad consiguen que al cabo de pocas partidas resulte algo aburrido. Sólo es recomendable si eres un fan de este deporte.



Banjo y Kazzoie
Bowser
Goron
Mario Y Luigi
Ulala
Donkey Kong
Joanna Dark
Ryu y ken
¿no sería fantástico vivir aquí?
Lara Croft
Spyro
Kirby
Link
Pikachu
Sonic
Nights

MTV SKATEBOARDING

El lado oscuro del skate

THQ trae hasta nuestras pantallas un nuevo juego de monopatines con la licencia del conocido canal de televisión MTV, especializado en música. Como era de esperar con esta coletilla, en el juego encontramos un apartado sonoro soberbio, con grupos de la talla de los Deftones, Goldfinger o Flashpoint.

Pero después de unos momentos de escuchar la buena música "cañera", llega la cruda realidad. Y es que *MTV Skateboarding* posee unas texturas, modelados, y sobre todo unas animaciones de las piruetas muy pobretonas. Si a esto le sumamos el pequeñísimo tamaño de los desconocidos skaters, junto a la alarmante dureza en el control de los mismos, el resultado final es un juego bastante flojo.

Aunque sus escenarios son enormes y bien estructurados, y sus diez modo de juegos bastante originales, esto no es suficiente para enderezar el rumbo de un título que queda claramente superado por la saga *Tony Hawk*, o por *Grind Session*.



Las pruebas especiales son de lo poquito que se salva de este flojo título de THQ. En ellas debemos realizar saltos y movimientos especiales.



Las animaciones de las diversas piruetas dejan mucho que desear. Son demasiado bruscas y están compuestas por muy pocos frames.


MTV SKATEBOARDING
THQ · Deportivo
Idioma: **Inglés** — Jugadores: **1-2**
Calificación: **+ 3 años** — Precio: **7.490 ptas.**
Memory Card (1 bloque) — Dual Shock


Gráficos 4 — Sonido 8 — Diversión 5
- Algún modo de juego es original.
- Los escenarios son enormes.
- El entorno poligonal es muy feote.
- El pequeño tamaño de los skaters.

5

THQ se apunta al tirón que tienen los juegos de skate entre el público consolero, pero lo hace con un producto mediocre y con un atractivo muy limitado.

EL LIBRO DE LA SELVA: MUÉVETE CON RITMO

Menea tu cintura al ritmo de la jungla

Después de sus exitosos *Bust A Groove* y *Um Jammer Lammy*, Sony nos acerca un nuevo juego musical, con los personajes de "El Libro de la Selva" como protagonistas.

Las nueve canciones que conforman la banda sonora de la película, totalmente traducidas y subtituladas al castellano en forma de karaoke, son las que tendremos que intentar reproducir sin perder el ritmo. De este modo, resulta una gozada ver las evoluciones de los personajes en pantalla, al compás de las canciones "Busca lo más vital" del bonachón Oso Baloo, o "Quiero ser como tú" con el Rey Louie y su loco compás de jazz y swing.







El sistema elegido para seguir la música, consiste en una lluvia de flechas que van bajando por el lateral de la pantalla, y que tendremos que pulsar en la dirección indicada, combinado en ocasiones la cruceta y los botones para marcar la orientación de las mismas.

Aunque la mecánica parece fácil, en función del nivel de dificultad elegido la cosa se puede llegar a poner francamente complicada. También influirá directamente en este apartado, los retos de baile de los diferentes personajes, y la necesidad de encadenar combos largos para alcanzar la máxima puntuación.

Si elegimos el modo historia, entre canción y canción iremos asistiendo a largas escenas cinemáticas que nos desvelarán poco a poco todo el argumento de la película.

Acabados todos los retos y niveles, existe una opción para visualizar sin cortes todas las escenas desbloqueadas, y que resulta casi igual que si viéramos la película original en vídeo.

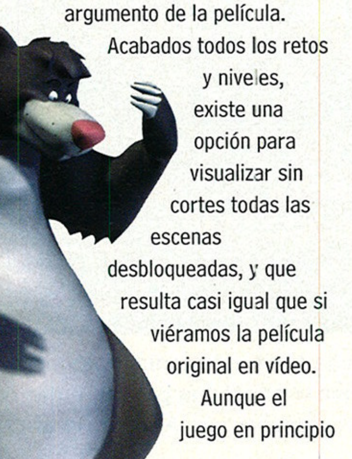
Aunque el juego en principio está pensado para los más jóvenes, esto no impedirá que toda la familia, e incluso los jugadores más experimentados, se puedan resistir a probar este título que sin duda, tendrá el gran atractivo de poder utilizarse con un nuevo periférico que consiste en una alfombra de baile sobre la que deberemos bailar. Así que, pronto nos veremos dando saltos en el salón de nuestra casa, en compañía de Mowgli, Bagheera, Shere Kan y el resto de animalejos de esta divertida selva.



Para disfrutar a tope del juego, Sony pone a la venta un pack que incluye la alfombrilla de baile al precio de 11.900 pesetas.

El juego tendrá todas las canciones y textos del karaoke en perfecto castellano.






EL LIBRO DE LA SELVA
Sony · Musical
Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1- 2**
Calificación: **+ 3 años** — Precio: **6.990 ptas.**
Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos 6 — Sonido 8 — Diversión 8
- Jugar con la alfombra de baile.
- El encanto de los personajes.
- En los niveles de dificultad bajos, el juego puede resultar algo corto.

7

Un estupendo juego musical que busca la diversión de toda la familia. Cuenta con el gran aliciente de poder utilizar la nueva y graciosa alfombra de baile.


RAYMAN 2 PARA
© 2000 Ubi Soft Entertainment y PlayStation son marcas registradas de sus respectivos propietarios.
RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE
Ubi Soft
PlayStation
¿AŪN NO TE HAS
RAYMANIZADO?
RAYMAN
WWW.RAYMAN2.COM
Ubi Soft

CRASH BASH

Siente la diversión de las batallas multijugador

Crash Bandicoot nos regala una entrada de butaca de patio muy centradita para asistir a su gran estreno en un nuevo género. Los "Party Games", o lo que es lo mismo, los juegos compuestos de varios minijuegos, tienen desde hoy un nuevo invitado de honor en la persona de la que oficiosamente, es mascota de Sony.

Desarrollado enteramente por Naughty Dog (creadores del personaje), el juego nos mete de lleno en una ensalada de minijuegos inspirados directamente en viejos juegos arcade como *Pong*, *Qix*, *Poy Poy* y *Bomberman*.

Estos minijuegos presentan una apariencia gráfica atractiva y muy colorida, sin llegar a ser rompedores, y se desarrollan sobre tableros con perspectiva 3D, repletos de numerosos elementos con los que derrotar al resto de oponentes. Las batallas se presentan en dos modalidades, todos contra todos o batallas por equipos, en frenéticos combates de grupos de dos.

La estructura del título consta de siete pruebas básicas con múltiples variaciones encuadradas en tres modos de juego: aventura, batalla y torneo. El total de fases asciende a 28 pruebas más dos enfrentamientos con sendos jefes finales. Aunque en un principio, este número se antoja amplio, la verdad es que jugando una sola persona se puede llegar a hacer bastante repetitivo, y la jugabilidad final se resiente bastante a los pocos días. Tampoco se puede decir que la dificultad esté demasiado bien ajustada, y en general no resulta complicado aprender las rutinas de los personajes controlados por la máquina. Con este handicap, a poco que dominemos la mecánica de las pruebas ganaremos en todas las ocasiones.



El propio Crash junto a sus amigos plataformeros componen el plantel de ocho personajes.





Antes de empezar cada minijuego se nos explicará detalladamente qué debemos hacer.



Algunos escenarios son muy simpáticos, como éste en el hay que un pingüino de espectador.





Pero estos aspectos quedan rápidamente olvidados con el caos que suponen las partidas multijugador, donde la jugabilidad y adicción alcanzan cotas de lujo asiático. Aquí sí que vas a tener que sudar tinta china para ganar los trofeos y las gemas que el juego te ofrece como premio. Las partidas contra humanos requieren de una gran dosis de habilidad e inteligencia, y es porque la estructura de los minijuegos está pensada enteramente para que esta modalidad ofrezca mucha risa y diversión a los participantes.

En definitiva, podemos decir que Crash aprueba con nota este primer acercamiento al nuevo género. Si te gustan este tipo de juegos, y tienes tres amigos con ganas de pasarlo bien, no vas a quedar defraudado.









UN JEFE FINAL MUY ORIGINAL





El enfrentamiento con el Gran Oso Polar es uno de los momentos estelares del nuevo juego de Sony. Este inmenso plantígrado te pondrá las cosas difíciles lanzándote misiles. Tienes que esperar tu momento de "endiñarle" un buen cañonazo en cuanto aparezca la pantalla con el punto de mira. Genial.



CRASH BASH
Sony • Arcade

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1- 4**

Calificación: **+ 3 años** — Precio: **6.990 ptas.**

Mem. Card (3 bloqs.) — Dual Shock — MultiTap

Gráficos 7 — Sonido 6 — Diversión 7

- El estreno de Crash en otro género.
- Poder retar a tres amiguetes.

- Jugando en solitario, el juego pierde gran parte de su atractivo.

7

Crash Bandicoot se atreve con todo y en su primer acercamiento a los "party games" nos brinda una gran experiencia jugable en las partidas multijugador.

El campeonato líder vuelve al ring con nuevos gráficos , célebres personajes secretos, nuevos boxeadores y más stadiums. Ready 2 Rumble™ boxing: Round 2 es la nueva parte del más divertido de los juegos de boxeo, incluyendo las increíbles actitudes de los boxeadores y un estilo de Knockout que impresiona al más duro de los jugadores

READY 2 RUMBLE BOXING™ ROUND 2







Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60



ARMY MEN O.M. LAND SEA AIR

Un soldado Ryan muy poligonal

Hace no mucho, en el número 19 de nuestra revista, os comentábamos *Army Men Operation Meltdown*. Pues bien 3DO, que no para de sacar juegos de estas batallitas de plástico, nos acerca una nueva versión de igual título que la anterior pero con la coletilla *Land Sea Air* (Tierra Mar y Aire).

Las diferencias entre ambas son mínimas, salvando el hecho que ahora el entorno gráfico es algo más vistoso y que las misiones tienen algo más de gancho, con unos objetivos más creíbles y realistas donde debemos medir nuestros pasos para cumplir las misiones. No se ha mejorado nada el insufrible control de tu combatiente de plástico, el baloteo de los fondos es espectacular, se mantienen las rudimentarias texturas y no se ha corregido el "clipping" que entremezcla objetos a la mínima de cambio. Con éstas, este nuevo título sólo es recomendado para fans absolutos del género bélico. Si no eres uno de ellos, este soldado tiene muy poco que ofrecerte.

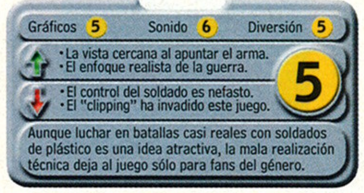




Esta vista casi en primera persona y en la que aparece un punto de mira para apuntar nuestra arma es lo mejorcito que presenta el juego de 3DO.



ARMY MEN O.M. LAND SEA AIR
3DO • Arcade
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**
Calificación: **+ 11 años** Precio: **6.490 ptas.**
Memory Card (1 bloque) Dual Shock



Gráficos 5 Sonido 6 Diversión 5
• La vista cercana al apuntar el arma.
• El enfoque realista de la guerra.
• El control del soldado es nefasto.
• El "clipping" ha invadido este juego.
5
Aunque luchar en batallas casi reales con soldados de plástico es una idea atractiva, la mala realización técnica deja al juego sólo para fans del género.

DANGER GIRL

THQ inventa el "cóctel de aventuras"

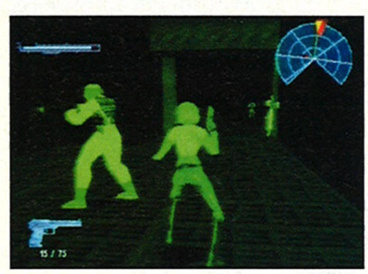
Puede que te gusten las aventuras sigilosas al estilo de *Tenchu* o *Metal Gear Solid*, también puede molarte el tener que apretar los botones en cierto momento como ocurría en *Space Ace*, o puede incluso que sea de tu agrado que una chica voluptuosa sea la protagonista que debes controlar. Pero seguro que nunca habías encontrado todos estos elementos juntos a lo largo del desarrollo de un mismo juego.

Pues precisamente ésta ha sido la idea de los chicos de THQ, que han mezclado los mejores aspectos de las aventuras que todo el mundo conoce, y los ha encerrado todos en un compacto que despierta la curiosidad desde el primer momento.

El argumento nos mete de lleno en una historia de espionaje, en la que controlamos a tres chicas peligrosas que cuentan con todo tipo de armas y artilugios para llevar a cabo su misión. Aunque el planteamiento es atractivo, cuando nos metemos de lleno en faena nos damos cuenta del primer problema del juego: es imposible salvar partida hasta que hayamos concluido uno de los 12 grandes niveles a explorar. Esto puede llegar a ser realmente desesperante, ya que los objetivos a cumplir en las fases son múltiples y, a veces, muy complicados.

Además de esto, el juego presenta unos gráficos 3D que no convencen del todo, debido al mal tratamiento de las texturas. Tampoco ayuda demasiado el control que resulta algo "durillo" de respuesta, y la perspectiva del juego de cámaras, que hacen perder la orientación en ciertos momentos.

Pese a todo, es uno de esos juegos a los que se encuentran atractivos si les dedicas unas horas. Se trata de una aventura intensa y emocionante y, si bien su jugabilidad baja algunos enteros debido a los defectos técnicos, su curioso sistema de juego y el atractivo de sus protagonistas te pueden llegar a enganchar a tope.

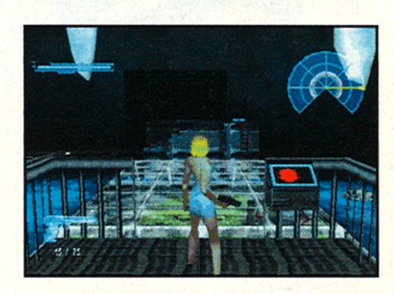


Las gafas de visión nocturna son uno de los utensilios más útiles de tu variado arsenal.



Si te acercas por la espalda a tus enemigos despacio podrás matarlos sin hacer ruido.









DANGER GIRL
THQ • Aventura de acción
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1**
Calificación: **+ 18 años** Precio: **8.490 ptas.**
Memory Card (1 bloque) Dual Shock

Gráficos 6 Sonido 7 Diversión 8
• La cantidad de misiones a cumplir.
• La mezcla de estilos de juego.
• No puedes salvar partida siempre.
• El entorno gráfico es "pobretón".
6
Si no fuera por los fallos de programación, *Danger Girl* sería un juego rompedor. Así, si le perdonas sus defectos, tendrás una aventura variada y adictiva.

TRES CHICAS, TRES ESTILOS



Durante el desarrollo del juego podrás tomar el control de tres chicas diferentes, a cual más atractiva. Cada una de ellas tiene un estilo de lucha especial y unas armas exclusivas. En la variedad está el gusto.



Guías & Trucos

Y trucos para:

Dino Crisis 2, Tony Hawk's 2, Grind Session, Dave Mirra BMX, Spiderman, Gauntlet Legend, X-Men, Alundra 2...

Alundra

Los minijuegos de Alundra

• Recoge vasijas:
Ve a Puerto Medusa y entra por la puerta de la derecha del warehouse. Un pirata te retará a recoger todas las vasijas que caigan del techo, esquivando los obstáculos, y sin que se rompa ninguna. Como recompensa podrás conseguir 500 monedas y 10 dardos de dos cofres.



• Reacción en cadena:
Ve a Kindra Forest y, tras cruzar el primer puente, ve al Oeste. Baja las escalerillas y equípate con el Siren Ring para arrojarte al río. Bucea ahora hacia el Este hasta que puedas salir por otra escalera. Llegarás a una explanada con un bloque de piedra que podrás hacer saltar por los aires usando unas explosiones encadenadas.



• Persecución
En Kindra Forest, tras apartar los dos primeros bloques y antes de subir en la plataforma móvil, ve por el puente hacia el Sur y luego al Este. Usa el Dryad Ring en la estatua amarilla y encontrarás al organizador de este juego. Tendrás que hacer que los perros salten sobre los interruptores para que el premio quede a tu alcance, sabiendo que una vez que ellos estén en el aire. No podrán cambiar de dirección. Si consigues pasar el nivel 4, obtendrás una pieza de puzzle.

• Coches de control remoto
Hacia la mitad del Kindra Forest, tras apartar unos bloques de madera por segunda vez, encontrarás, entre unos árboles, una estatua azul. Usa el Siren Ring para destruirla y baja



por las escaleras. Tendrás la oportunidad de controlar unos cochecitos para obtener algunos jugosos ítems, como por ejemplo, un pieza del puzzle en el circuito A.

• Juegos reunidos de Isla Gamar
Vuela con Tirión o ve en barco hasta la Isla Gamar, al Este de Eden Village. Allí, y tras bajar al sótano del edificio, podrás comprar fichas que usar en los tres juegos que se esconden detrás de las puertas. Uno es un juego de coches, otro un mata-mata y en el tercero tendrás que recolectar objetos mientras huyes del enemigo. Con los tokens que ganes, podrás lograr objetos muy útiles.



• Deadeye Zach´s
Encontrarás varias de estas casetas de dardos repartidas por el mapa. En ellas podrás usar los dardos que has estado recogiendo de cofres y al matar enemigos. Con cada tirada válida, te darán una cantidad determinada de puntos que podrás canjear por valiosos objetos, como la Vita Stone, necesaria para construir el Valar Shield.



• Lucha de toros
Para participar en estas peleas, debes ir a la plaza de toros de Toroledo y comprar en la taquilla un ticket. Luego sube las escaleras y apuesta algunas monedas a un toro en particular. Si tienes suerte, podrás aumentar tu reservas de oro sin mucho esfuerzo.

Dave Mirra BMX

• Bicicletas secretas:
Ve a la pantalla de selección de bici del Modo Pro Quest y pulsa esta secuencia:
↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, ●.

• Todos los estilos:
Ve a la pantalla de selección de estilo del Modo Pro Quest y pulsa esta otra combinación:
←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, ●.

• Personajes ocultos:
Para poder jugar con Slim Jim ve al Modo Pro Quest y en la pantalla de selección de corredor pulsa esta combinación:
↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, ●.
Si lo que quieres es jugar con Amish Boy tendrás que hacer algo mucho más difícil, tanto como completar el juego con todo los corredores. Ahí es nada.

Dino Crisis 2

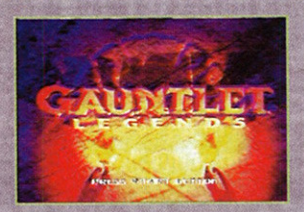
• Dino Coliseum:
Una vez que termines el juego tendrás disponible un nuevo Modo de Juego llamado Dino Coliseum. Gracias a los puntos que hayas adquirido podrás comprar personajes y dinosaurios con los que pelearás en una arena poligonal con el objetivo de acabar con el mayor número posible de enemigos.

• Liberar Dino Duel:
Una vez que hayas comprado a Rick, a Gail y al Tanque para los juegos Extra Crisis en la pantalla de inicio, te encontrarás con una nueva fila de dinosaurios entre los que podrás escoger. Usa tus puntos de extinción para comprar los dinosaurios y pelear contra ellos en el Dino Duel.

• Tarjeta Platinum EPS:
Si consigues completar el juego recogiendo los 11 archivos de Dinosaurio, la próxima vez que juegues encontrarás, entre los artículos a comprar, la Tarjeta Platinum EPS, lo que te proporcionará munición infinita

• Liberar al Triceratops y al Compsagnathus:
Para acceder a estos dinosaurios, debes jugar en el Modo Duro, y haber comprado el resto de dinosaurios en Dino Duel y Dino Coliseum.

Gauntlet Legends





Para conseguir tres nuevos personajes, sigue las instrucciones que ahora te damos, según el bicho que quieras manejar.

• Minotauro:
En el nivel del acantilado tendrás que encontrar todos los interruptores y atravesar la puerta de salida. Cuando veas una puerta con una calavera entra por ella y te trasladarás a una sala repletita de monedas. Consigue 50 monedas y el minotauro será tuyo.

• Falconess:
Accede a la fase de bonus del nivel del castillo y recoge allí 50 monedas.

• Summer:
En el último nivel del juego hay una puerta secreta junto a una zanja. Si eres capaz de salir por ella serás transportado a una sala y, ya sabes lo que te toca, recoge 50 monedas para hacerte con este personaje.

Grind Session

• Activar todas las acrobacias:
Si quieres disfrutar desde el primer momento de todas las acrobacias que el juego ofrece y sin necesidad de tener que esperar para aprenderlas, sólo tienes que entrar en el Modo Campeonato, pausar y pulsar esta secuencia:
↓, ←, ↑, →, ↓, ←, ↑, →.





Tiny Tank



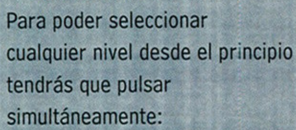
Para activar estos trucos, primero debes acceder a la pantalla de Bugs. Para ello, dirígete a opciones y pulsa **L1**, **L2** y **R1**. Después podrás introducir estos trucos.

• Disparo más potente:
Escribe como password WEAKROBOT

• Vehículos más grandes:
Escribe el password TINYTINY

• Poca gravedad:
Escribe FEATHER

• Selección de nivel:
Para poder seleccionar cualquier nivel desde el principio tendrás que pulsar simultáneamente:
L1, L2, R1, R2, ←, SELECT, ●.
No es sencillo, pero funciona.



X-Men Mutant Academy

• Modo Cerebro al máximo:
Desde el menú principal ve a la pantalla de elección de luchador y presiona la siguiente secuencia. Si todo ha ido bien, oirás un sonido de confirmación. Que lo disfrutes.



SELECT+ ■ + L2+ R1+ L1+ R2.



Spiderman



• Invulnerabilidad:
En el menú principal elige la opción Special y luego introduce este password dentro de pantalla de Trucos:
RUSTCRST

• Cabezas grandes:
En el mismo menú de antes escribe como código:
DULUX

• Telarañas infinitas:
En esta ocasión el password es:
STRUDL

• Todos los cómics:
Como antes, pero con la palabra:
ALLSIXCC

• Modo "debug":
En la pantalla de trucos escribe este código:
LLADNEK

• Jugar con Joel Jewett:
Pon como código:
RULUR

• Con curso "y si…"
Para acceder a un nuevo modo de juego el código es:
GBHSRSPM

• Elegir nivel:
Para jugar en la fase que prefieras el password es:
XCLSIOR

• Salud completa:
Para no morir nunca sólo tienes que escribir esta otra palabra:
DCSTUR

• Todos los vídeos:
Tan sencillo como escribir:
WATCHEM

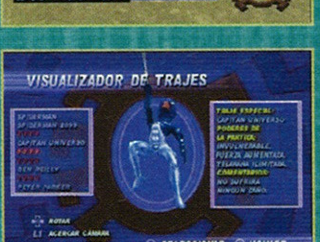
• Traje del Capitán Universo:
Escribe este password, pero recuerda poner un espacio después de la "S" inicial:
S COSMIC

• Traje de 2099:
Una palabra que dará a Spiderman un look futurista:
TWNTYNDN

• Traje de Ben Reilly:
Este es muy sencillo, escribe:
BNREILLY

• Traje de Peter Parker.
Escribe el código, pero no te olvides de poner un espacio después de la primera "S".
MJS STUD

• Visualizador de personajes:
Este código lleva un espacio después de la "W":
CVIEW EM









Tony Hawk's Skateboarding 2

• Ventajas por acabar:
Cada vez que completes el juego al 100% en todos los niveles obtendrás algunas ventajas extra. Éstas son las ventajas y las veces que tienes que terminar el juego.
1 vez: Oficial Dick.
2 veces: Pausando marcarás el punto en el que aparecerás si te caes.
3 veces: Modo Niño.
4 veces: Equilibrio perfecto.
5 veces: Barra de especial siempre llena.
6 veces: Estadísticas a tope.
7 veces: Alteras el peso de los skaters.
8 veces: Modo Wireframe.
9 veces: Cámara.
10 veces: Modo cabezones.
11 veces: Física realista.
12 veces: Sin texturas.
13 veces: Baja gravedad.
14 veces: Modo Discoteca.
15 veces: Modo Espejo.

• Nivel oculto Chopper Drop (Hawaii):
Gana tres medallas de oro con todos los personajes.

• Nivel secreto Skate heaven:
Tienes que conseguir un 100% con todos los skaters.

• Skaters gordos:
Pausa el juego y, con el botón L1 pulsado, presiona:
✖, ✖, ✖, ✖, ←, ✖, ✖, ✖, ✖, ←, ✖, ✖, ✖, ✖, ←.
Cada vez que lo hagas los los personajes engordarán.

• Los vídeos de Tony Hawk en los 80:
Gana tres medallas de oro con McSqueeb.

• Vídeo de Spiderman:
Gana tres medallas de oro con Spiderman.

• Skaters delgados:
Pausa y, mientras mantienes pulsado L1, pulsa:
✖, ✖, ✖, ✖, ■, ✖, ✖, ✖, ✖, ■, ✖, ✖, ✖, ✖, ■
Cada vez que lo hagas los personajes adelgazarán.

• ¿Sangre o no?:
Pausa el juego y, mientras mantienes pulsado L1, pulsa:
→, ↑, ■, ▲.
Activarás o desactivarás la sangre mientras juegas.

• Barra de Especial Infinita:
Pausa y mantén presionado el botón L1 mientras pulsas:
✖, ▲, ●, ●, ↑, ←, ▲, ■.

• Un 25% más rápido:
Para incrementar un 25% la velocidad del juego, pausa y mientras aprietas L1 pulsa:
↓, ■, ▲, →, ↑, ●, ↓, ■, ▲, →, ↑, ●.

• Completar 100% de los objetivos:
Para activar el truco debes estar en el menú principal y mantener pulsado L1 mientras insertas el código:
✖,✖,✖, ■, ▲, ↑, ↓, ←, ↑, ■, ▲, ✖, ▲, ●, ✖, ▲, ●.
Después, debes que activar cada truco por separado en el menú de trucos.







TRUCOS PARA THEME HOSPITAL

Me gustaría conseguir un truco para Theme Hospital, uno que te dé dinero y todas las consultas y mobiliario, como el que hay en PC.

Jesús Priento

Bueno, semejante truco no existe en PlayStation, pero te podemos dar algún truquito extra. Por ejemplo, si tienes el hospital lleno de basura, salva la partida y vuelve a cargar. Te lo encontrarás todo reluciente sin gasta un duro. Como esto no es lo que buscabas, te podemos dar también unos passwords de nivel:
Nivel 5: ●, ■, ●, ✖, ●, ■.
Nievl 6: ■, ■, ●, ✖ ■, ✖, ●.
Nivel 7: ■, ●, ✖, ■, ●.
Nivel 8: ✖, ■, ●, ●, ■, ✖.

PROBLEMAS EN VAGRANT STORY

Hola amigos de PlayManía. Qué tal estáis. Necesito que me ayudéis con el *Vagrant Story*. ¿Cómo puedo abrir la puerta en Great Cathedral L3? He matado a todos los elementales y a un dragón dorado, y la puerta no me pide ninguna llave o "sigil" para abrirla. ¿Qué hago? Gracias y un saludo. Sois los mejores.

Carlos Llongo (Valencia).

Suponemos que la puerta que no puedes abrir es la de la sala "What Ails you kills you". Al acabar con el enemigo en esa sala se pone en marcha una plataforma que te lleva al L3.

Si el problema es que estás en "The Heretics Story" y no puedes llegar a "Where the Soul Rots" (la sala que está al norte), la clave está en activar una palanca que encontrarás en la sala "Light an Dark Wage War" de la planta L2.

Si estos no son tus problemas, vuelve a escribirnos, pero concretando más, por favor. Especifica los enemigos y los sigils que tienes en tu poder, así como el nombre de la sala en la que tienes el problema. En la revista PlayManía Guías y Trucos número 1 hay una completísima guía de este juego.

UNOS TRUCOS PARA DRIVER

Hola PlayManía, ¿Me podríais dar trucos para el *Driver*? Gracias.

Emilio Martínez De La Paz

Debes activar los trucos en el menú principal. Teclea la combinación cuanto más rápido mejor, hasta que escuches un pequeño "bip" que te indicará que el truco ha quedado desbloqueado en el menú de trampas, al que debes entrar después para activarlos.

• Sin daños: **L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1.**
• Sin delito: **L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.**
• Suspensión alta: **R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1.**
• Minicoches: **R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2.**
• Dirección trasera: **R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.**
• Todo al revés: **R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1.**
Ficha Técnica: **L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.**

EN EL CASTILLO DE DRÁCULA

Hola, me han dejado el *Drácula Resurrección*, pero como soy un principiante me he quedado atascado en la cueva de Drácula. He activado el mecanismo y he encontrado una lámpara que he encendido, pero no sé qué hacer con los murciélagos, ¿cómo puedo llegar al otro lado?

Xavi (Andorra)

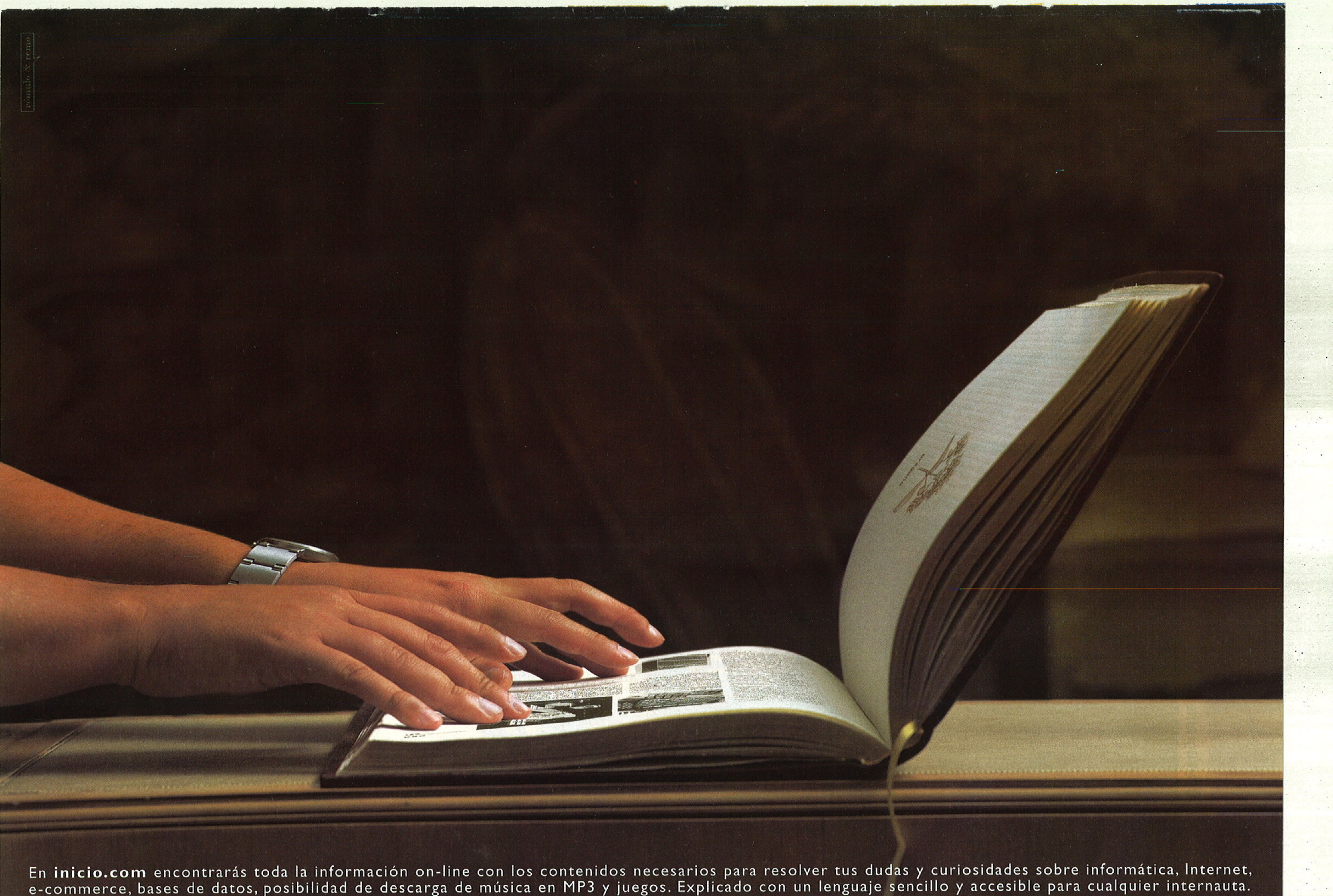
A ver, tienes que mirar con atención en el lugar donde has encontrado la lámpara, a sus pies tiene que haber un palo bastante extraño. Cógelo usando el brazo del esqueleto para alcanzarlo. Baja por la rampa hasta llegar a un puente derruido. Aunque parece que no lo puedes cruzar, si insistes en analizarlo verás que usando el palo puedes llegar al otro lado. En PlayManía Guías y Trucos número 1 hay una guía completa del juego.

LAS MISIONES DE DRIVER

¿Qué hay? Me acabo de comprar el *Driver* en Platinum y me he pasado todo Miami, pero tengo un problema. En vuestra guía decís que que hay 14 misiones en Miami, pero yo sólo he visto 8, y es que cuando descubrís las misiones a mí no me coinciden. ¿He hecho algo mal? ¿El juego está roto?

Un jugador (Barcelona)

No te preocupes, que está todo bien, lo que pasa es que el desarrollo del juego no es lineal y tú, en el contestador, puedes elegir hacer una misión u otra, de manera que las siguientes misiones dependen de la decisión que hayas tomado antes. En nuestro guía explicamos todas las misiones y en las primeras páginas, donde hablamos de las ciudades, hay un esquema donde se indica qué misión te lleva a otra. La única manera de ver todas las misiones es volver a jugar escogiendo distintos objetivos.



En inicio.com encontrarás toda la información on-line con los contenidos necesarios para resolver tus dudas y curiosidades sobre informática, Internet, e-commerce, bases de datos, posibilidad de descarga de música en MP3 y juegos. Explicado con un lenguaje sencillo y accesible para cualquier internauta.
inicio.com_
ya.com
INTERNET_FACTORY

KOUDELKA

Sacnoth se estrena en PlayStation con un original título. A medio camino entre el Survival Horror y el RPG puro y duro, repleto de sustos, enigmas, monstruos y misterios. Con nuestra guía podrás desvelar unos y derrotar a otros sin problemas, y disfrutar de una aventura emocionantísima. Anímate pues y ayuda a Koudelka, la bruja más "buena" del lugar, a llegar a buen puerto.

ATRIBUTOS

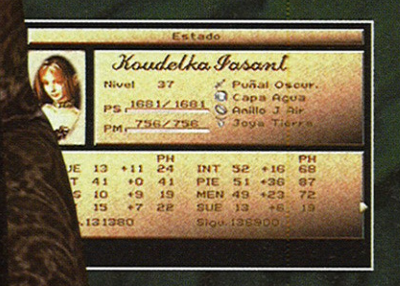
Koudelka posee algunas de las características típicas de los juegos de rol. Una de ellas es que tus personajes podrán subir de nivel según vayan acumulando experiencia con los combates. Cada vez que esto ocurra te darán 4 puntos para que los repartas entre las 8 características básicas. A continuación te explicamos lo que significa cada una.

FUE (fuerza): hará que los ataques físicos que asestes ganen en potencia y produzcan más daño a su objetivo.

VIT (vitalidad): son los puntos de salud que tiene cada personaje. Así pues, cuanto más alta sea esta cifra, más ataques y más golpes podrás recibir sin miedo a perecer.

DES (destreza): cuanto mayor sea este atributo, mayor efectividad tendrán los ataques físicos que realices contra los enemigos, y por tanto más posibilidades de vencerle. Vamos, que es como la puntería.

AGI (agilidad): uno de los atributos más importantes, ya que representa la velocidad con que la que a tus personajes le llegan sus turnos. Cuanto mayor sea su cifra, más veces atacarás respecto a tu enemigo. »



Estado

<Acerca de los PH>
Los PH, o Puntos de Habilidad, representan la habilidad física y mental de un personaje. Algunos objetos aumentan los PH cuando se llevan encima, también hay hechizos y objetos que, cuando se utilizan, pueden elevar los PH de un personaje.

<Tipos de PH>

[Combate]	[Magia]
FUE (Ataque)	INT (Poder)
VIT (Defensa)	PIE (Resistencia)
DES (Precisión)	MEN (Habilidad)
[Velocidad]	[?]
AGI (Movimiento)	SUE (Fortuna)

» **INT (inteligencia):** es lo mismo que la fuerza pero en lo referente a los hechizos. Hará que tu magia de ataque sea más dañina y que los conjuros defensivos y curativos sean mucho más efectivos.

PIE (resistencia mágica): representa el número de puntos de magia del personaje. Aumentarlo hará que puedas lanzar más hechizos antes de agotar tu reserva de maná. Es vital que le prestes mucha atención.

MEN (mente): incrementa la precisión de cualquiera de tus hechizos. Hará que la posibilidad de fallo sea menor cuanto más alto sea su número. Algo similar a la destreza, pero para todo lo relacionado con las artes arcanas.

SUE (suerte): hace que tu suerte mejore si incrementas su cifra. Con ello conseguirás que la frecuencia de combates aleatorios sea menor, que tus ataques fallen menos, etc.

Antes de empezar a repartir puntos deberás decidir la misión de cada uno de los 3 personajes. Cada uno está predispuesto a uno de los 3 posibles "trabajos": hechicero, combatiente y una mezcla de los dos. Así, Koudelka puede llegar a ser una fantástica maga ya que sus atributos en estas artes son mayores que los de sus dos compañeros. Edward por el contrario, viene preparado "de serie" para especializarse en los ataques blancos, tanto con armas blancas como con armas de fuego. James es el personaje equilibrado y podrás especializarlo en cualquier de las dos vertientes o mantenerlo equilibrado en ambas. Sin embargo, te adelantamos que es mucho más útil y necesario un segundo mago que un combatiente, como comprobarás tú mismo más adelante, aunque es una elección libre. Tú mismo.

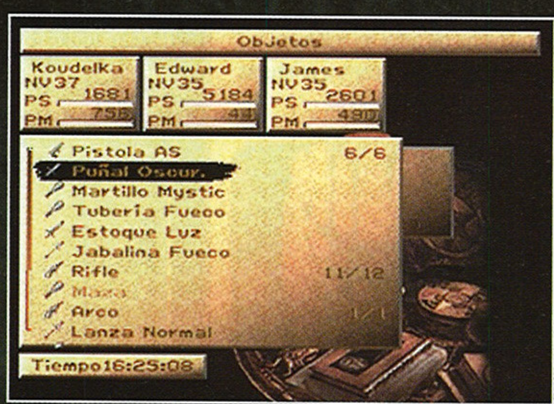


Cada vez que subas de nivel podrás repartir 4 puntos entre los tributos de los personajes. Para los magos, siempre debes asignarle uno de los 4 puntos a INT, PIE y MEN. El cuarto punto dedícalo alternativamente a VIT (muy importante por razones obvias), AGI y SUE. De esta forma te aseguras de que la lucha contra los enemigos importantes no sea un calvario, amen de salir bien librado de casi todas.

ÍTEMS

A lo largo de la aventura encontrarás algunos ítems diseminados por las distintas salas, tanto los imprescindibles como los que podríamos llamar estándar. Sin embargo, dentro de estos últimos, los objetos más útiles los conseguirás tras los combates con las criaturas que pueblan el monasterio. Entre ellos se encuentran poderosas armas, accesorios y armaduras, además de las típicas pociones y municiones. De esta forma, los combates representan una doble función: la de ganar experiencia y la de engordar tus bolsillos. Por estas dos razones, no debes rehusar los combates aleatorios por tediosos que sean. Haznos caso, o cuando te acerques al final te acordarás de todas esas pociones, o de esos puntos de experiencia tan valiosos, que no has conseguido.
A medida que vayas obteniendo ítems, tu inventario irá creciendo pero, aunque al principio pueda parecer lo contrario, éste tiene su límite. Cuando tengas que tirar alguno de ellos para poder guardar uno más interesante, desecha los que tengan una función parecida a otros. Es decir, escoge, por ejemplo, el pan ya que tiene la misma función que la comida deshidratada y el queso.
Los ítems se agrupan en 4 categorías: armas, armaduras, accesorios y herramientas.
- **Armas:** las encontrarás a montones de todo tipo. Todas suelen provocar algún efecto sobre los atributos de tus personajes, por lo que deberás probarlas en los 3 protagonistas, y observar lo que ocurre con las cifras de los atributos. Ten en cuenta también que algunas, como las lanzas, se romperán tras varios usos.
- **Armaduras:** no hallarás muchas, por lo que no tendrás que cambiarlas continuamente como con las armas. Al igual que estas últimas, poseen unas características especiales que harán que tus poderes aumenten, por lo que tendrás que observar a quien le conviene cada una.
- **Accesorios:** cada personaje podrá llevar dos de estos equipados. Aunque al principio parece que escasean, al final tendrás una buena colección. Estos objetos son vitales para todos los personajes, pero sobretodo para Koudelka y James, ya que potencian sus artes mágicas.
- **Herramientas:** en este grupo se encuentran el resto de ítems que obtendrás, desde los imprescindibles hasta las municiones. Mucho cuidado a la hora de tirar objetos importantes, ya que no podrás completar la aventura sin muchos de ellos.







COMBATES



Los combates de Koudelka se desarrollan por turnos y se realizan sobre una cuadrícula, lo que les dota de un fuerte componente estratégico. Para obtener buenos resultados en estos enfrentamientos, sobretodo contra los enemigos "gordos", tendrás que poner en práctica algunas técnicas que a continuación pasamos a relatarte.

Lo primero es la posición inicial que ocuparán los personajes al comenzar la lucha. Si has seguido fielmente la recomendación del anterior apartado, habrás especializado a Edward en el enfrentamiento físico y a Koudelka y a James en las artes arcanas. Sabiendo esto, deberás colocar en primera línea de fuego a Edward, ya que será el que mejor aguante los embates enemigos y además tendrá que estar delante de Koudelka para protegerla. La posición de James es más libre, ya que puede colocarse al lado de Edward para que así Koudelka quede completamente cubierta o bien puede quedarse junto a ésta, donde recibirá menos daños.

A través de los combates, los tres protagonistas recibirán experiencia de dos formas diferentes: una que aplicarás a sus 8 características básicas y otra relacionada con las armas y hechizos. La habilidad tanto con los hechizos como con las armas crecerá según las vayas usando, siendo de esta forma más potentes sus efectos (tanto ofensivos como defensivos). Para que no te quedes estancado en el uso de un arma o magia determinada, procura alternar los métodos que usas para librarte de tus enemigos. Así, por ejemplo, procura que Edward utilice tanto las armas de fuego como las distintas armas blancas, como espadas y lanzas. La razón es simple: si alcanzas un alto nivel en el manejo de la espada, cuando ésta se rompa tras un uso intensivo, quedarás desamparado con un arma entre tus manos que no sabes usar con eficacia. Esto no quiere decir que debes usar todas las armas que encuentres, ya que estas se agrupan en distintos grupos, por lo que te dará igual usar un cuchillo normal o el "puñal oscuro".

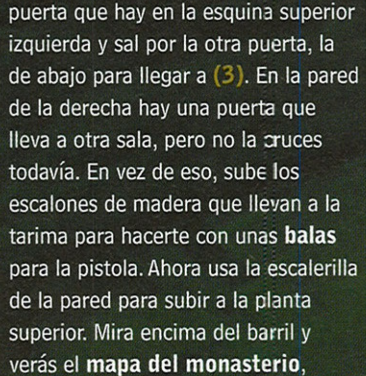
Esto mismo puede aplicarse a los hechizos. Los jefes finales suelen ser especialmente vulnerables a un tipo de magia determinada por lo que debes usar todos los hechizos de una forma equitativa para que suban de nivel más o menos al mismo tiempo. Gracias al alto número de combates aleatorios a los que te verás sometido, no te será nada difícil alcanzar el nivel 2 o 3 en varias de las especialidades del juego.

1.– LA LLAMADA

¡Vaya forma de empezar! Tras ver como Koudelka se cuela en el monasterio y mantiene una corta conversación con un tipo llamado Edward, aparecerá el primer enemigo de peso, aunque afortunadamente no será más que un calentamiento.

Tras recuperar el aliento, acércate al moribundo Edward y habla con él. Después de que Koudelka le devuelva el favor curando sus heridas, sal por la única puerta que hay hacia (2). Examina bien el suelo y encontrarás una **poción curativa**. Olvida la puerta que hay en la esquina superior izquierda y sal por la otra puerta, la de abajo para llegar a (3). En la pared de la derecha hay una puerta que lleva a otra sala, pero no la cruces todavía. En vez de eso, sube los escalones de madera que llevan a la tarima para hacerte con unas **balas** para la pistola. Ahora usa la escalerilla de la pared para subir a la planta superior. Mira encima del barril y verás el **mapa del monasterio**, aunque en seguida te darás cuenta de que no es el mismo que nosotros hemos reproducido. No te preocupes, el que acabas de coger es igual que el nuestro, sólo que incompleto, pero de momento servirá. Ahora ve hacia el fondo de esta amplia habitación y hallarás sobre la mesa un poco de **pan** que llevarte a la boca.

Regresa a (3) y cruza la puerta que antes no usaste, la que lleva a (5). No bajes por la escalera de momento y »



HOMBRE LOBO

Delante de ti tienes a un bicharraco muy poco amigable. Afortunadamente, Edward te ha facilitado una pistola con la que hacerle frente. Pégale 4 tiros y morderá el polvo, aunque las balas que utilices no sean de plata precisamente. Como premio recibirás tu primer hechizo ofensivo, Fulgor, que te será de gran ayuda de aquí en adelante a la hora de vertelas contra criaturas tan repulsivas como ésta.



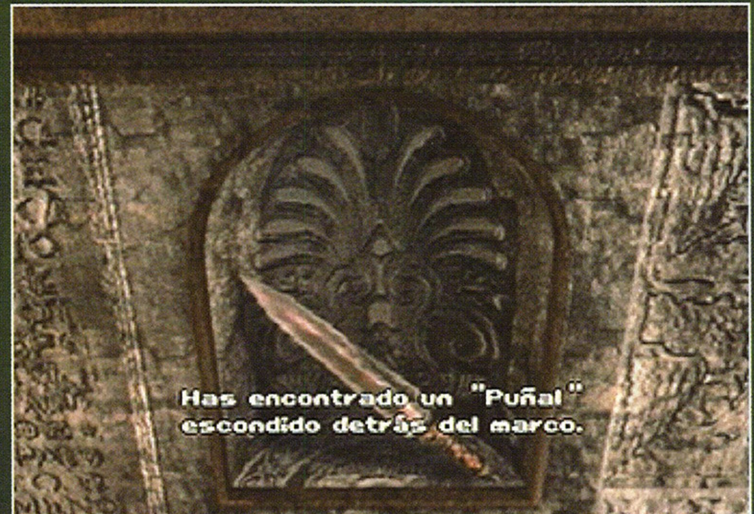
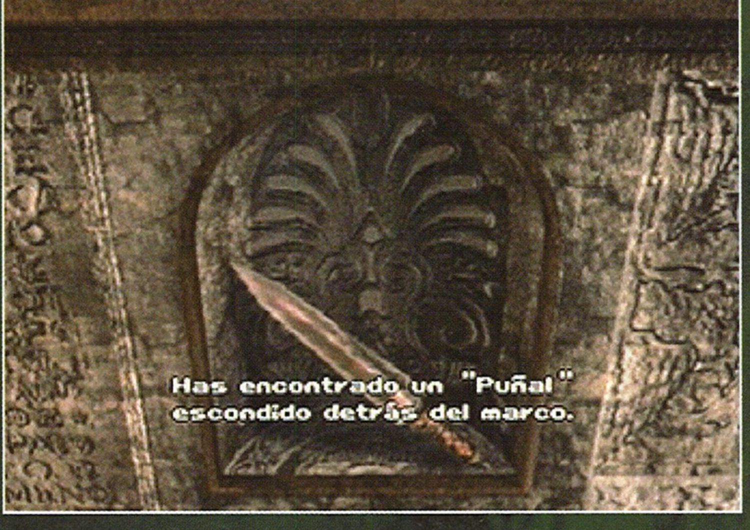




» sigue de frente para examinar el cuadro del barco que hay en la pared. Detrás de él hallarás un **cuchillo**, con lo que ya tendrás un arma para cada uno de los personajes. Continúa hasta pasar a (6) y hazte con el **frasco Telis** que hay en el suelo (sirve para recuperar algunos puntos de maná). No continúes por la siguiente puerta, da media vuelta y baja por la escalera de (5) para llegar a la planta 0. En este pasillo hay dos puertas. Entra por la primera, la que lleva a (7). Aquí conocerás Bessy y Ogden Hartman, los únicos habitantes (vivos y normales al menos) del monasterio.

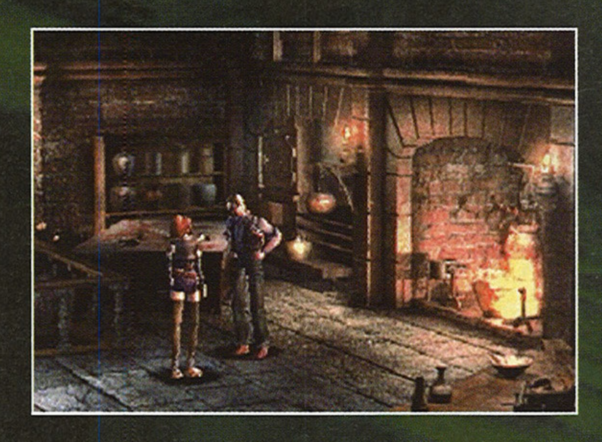


Tras una charla, ofrecerán amablemente un poco de comida a los dos protagonistas, aunque Koudelka no probará bocado. Tras una rápida despedida en la que serás obsequiado con algunas **balas** para la pistola, saldrás de nuevo al pasillo para enfrentarte a lo desconocido.

2.- UN NUEVO COMPAÑERO

Sigue hasta el fondo y entra en la cocina, (8). Aquí descubrirás porque Koudelka no probó la "sabrosa" sopa de los Hartman, aunque la cosa no será demasiado grave para Edward. Examina las mesas y encontrarás otro **cuchillo** y un poco de **queso**. Cruza la puerta que lleva a (9) y examina la estancia en profundidad. Encontrarás una **tubería**, muy útil en combate aunque no lo creas, un **martillo** y un **frasco de Telis**. Antes de seguir adelante y entrar en (10), cura tus heridas y ármate lo mejor que puedas (equipa a Edward con la tubería) ya que te espera tu primer enfrentamiento serio. Cuando pases a (10), una especie de invernadero, descubrirás a un hombre inconsciente en el suelo. Ve hacia el fondo de la sala y conocerás a la causante de su estado:



Hay una luz que viene de abajo...
Debe haber una habitación.



PLANTA MUTANTE

Este rival intentará hacerte papilla con sus tentáculos y su...umm...boca. Coloca a Edward justo delante de ella y empieza a darla con la tubería. Mientras tanto y desde la retaguardia, Koudelka debe usar Fulgor contra el vegetal y Curación si Edward lo necesita. Al vencer ganarás el hechizo Geyser y el ítem Collar Ídolo.

Tras la lucha, acércate al yaciente y habla con él. Aunque no parece un tipo demasiado simpático, James te será de gran ayuda de ahora en adelante. Recuerda que se trata un personaje equilibrado al principio, por lo que puedes especializarlo en lo que te plazca, aunque te recomendamos que lo conviertas en un hechicero. Cuando se una a ti, podrás entrar en la opción formación del menú y colocarlos como te hemos indicado antes en la sección Combate. Guarda tu partida en la fuente de agua sagrada que ha empezado a funcionar



de nuevo y sal. Regresa a (8) y esta vez entra por la otra puerta, la que lleva a (12). Ve al fondo y coge una **panacea** que te servirá para curar cualquier estado anómalo, como el envenenamiento o el silencio. Antes de abandonar esta sala, asómate al pozo y verás que hay una habitación en el fondo. Regresa a (11) y sube hasta (5). Camina hasta que llegues a (6) y, ahora sí, continúa por la otra puerta para salir al exterior, a (13). Recoge del suelo algo de **munición** para la pistola y sigue hasta (14). Ahí podrás salvar momentáneamente tu partida si pulsas O cuando aparezca el nombre del corredor. Así mismo, también descubrirás que hay alguien empeñado en que los 3 protagonistas no continúen su investigación.
Tras el susto, ve hasta el fondo y abre la puerta para...¡tachán!: un combate a muerte contra la letal Triada, unos enemigos finales muy "unidos".



LA TRIADA

Estos bichos (por llamarlos de alguna forma), se liarán a lanzarte hechizos, sin que apenas usen métodos físicos. Procura centrarte en uno de ellos hasta que lo destruyas. Ya sabes, quien mucho abarca.... Eliminándolos de forma individual, no tendrás muchos problemas en salir victorioso. Entre golpe y golpe, no olvides usar el hechizo Curación. Así, al final, podrás añadir a tu colección la magia Tornado.



PLANTA PRIMERA

S Punto para salvar partida

PLANTA SEGUNDA

PLANTA TERCERA

3.– REFLEJOS OSCUROS





Cruza por fin la puerta y estarás en (15). Avanza por el lóbrego corredor y entra en (16). Aquí encontrarás un **frasco de Telis** y una **caja metálica** junto a la otra puerta. Todavía no tienes la clave así que pasa a (17). Aquí Koudelka sufrirá una sobrecarga psíquica debido al dolor y sufrimiento que impregna el monasterio. Examina el armario que hay a la derecha de la puerta por la que has entrado. Un vestido de novia y su dueña será lo que encuentres dentro:

Registra de nuevo el armario de donde salió la momia y coge la **escala de cuerda** que hay dentro. Sal de nuevo al corredor (15) y avanza un poco hacia el fondo. Aquí conocerás a Charlotte, el espíritu de una niña que fue torturada hasta la muerte en una de las celdas de este lugar maldito. Edward salvará la vida por poco, ayudado por Koudelka. Usa la escala de cuerda que has cogido para bajar a la planta inferior por el lugar en el que casi se mata Edward. Estás en (18), un pasillo similar al anterior. Ve hasta el fondo y registra el cadáver para hacerte con unas **balas** y algo de **comida deshidratada**. Entra luego en (19) y registra la sala. Tras eso, coge del suelo un **trozo de cristal rojo** y examina el altar para recibir una visita poco agradable.

NOVIA

Este atormentado espíritu te pondrá a prueba. Haz que Edward se acerque para propinarle algunos golpes, mientras Koudelka y James la bombardean desde atrás con los hechizos Tornado y Fulgor. Afortunadamente no posee una gran resistencia, por lo que no deberías tener muchos problemas con ella. Vigila, eso sí, tu energía ya que si disminuye demasiado te puedes llevar un disgusto. Al vencer ganarás la magia Megalito.



REFLEJOS

Delante de ti se han materializado lo que podríamos llamar el lado oscuro de las almas de los 3 aventureros. Como habrás supuesto, poseen las mismas armas y habilidades que tú, aunque por suerte no la misma resistencia. Actúa con contundencia, ya que cuanto antes acabes con ellos menos te complicarán la vida. Ataca en primer lugar a Koudelka y concentra en ella tus esfuerzos, ya que es la más peligrosa. Tras acabar con ellos, obtendrás el Pendiente Idolo y la capacidad para realizar el hechizo revivir.





4.– SOSPECHAS

Vuelve a examinar el altar y escucha una nueva conversación entre los muchachos. Descubrirás, usando el trozo de cristal rojo, que en la vidriera hay escritos unos números que forman la cifra 7038. Como habrás adivinado ya, esta es la clave que necesitas para abrir la caja que encontraste antes en (16). Ve hacia allí sin pérdida de tiempo, úsala y te harás con el **Diario del Guarda**. Léelo y conocerás algunas de las atrocidades que se cometieron en esta aterradora prisión, bajo la tapadera del monasterio. Entre otras cosas descubrirás quien era la momia vestida de novia que te atacó en la habitación contigua.
A todo esto, regresa a (19) y abre la puerta que lleva a (20) para, a través de una nueva y espectacular secuencia animada, ver como los tres valientes protagonistas se precipitan al piso inferior, concretamente a (24). Tras cambiar al segundo CD del juego, examina los barrotes de la celda y descubrirás que Charlotte es la culpable de tu actual encierro.

ESPÍRITU DEL NOBLE

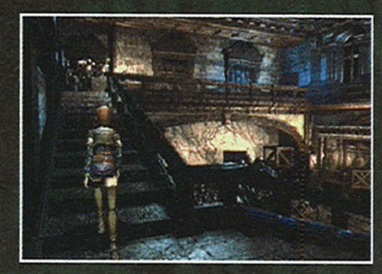
Derrotar a este espíritu no te dará muchos problemas. Tírale hechizos Fulgor con Koudelka y James, al tiempo que usas a Edward como escudo, y para darle de paso algún espadazo. Lo dicho. "Chupao".



Tras acabar con la torturada alma del aristócrata, se derrumbará el muro de la celda y podrás llegara a (25), la sala de torturas. Examina bien los artefactos de esta habitación y te harás una idea de lo que sucedió aquí y porque están tan "cabreados" los espíritus que pueblan el monasterio. »

» Recoge la **maza** y un **puño de tierra A** para añadirlos a tu arsenal. Cruza la puerta a (26) y verás los cadáveres momificados de dos niñas, junto a la pared. Entre ellas se encuentra la **Llave Verde**, pero ni se te ocurra tocarla ya que te enfrentarás contra las almas de las niñas en un combate en el que no tienes posibilidades, créenos. Olvida también la puerta que hay junto a ellas y pasa por la que lleva a (27). Ve por el corredor subterráneo y coge el **whisky** que hay en el suelo. Una vez en la enorme sala (28), examina el tanque de ácido que hay a la derecha, pero del que todavía no obtendrás nada. Coge un poco más adelante las **balas** para rifle, y entra en el templo (29). Aquí te espera un bicho repugnante:







Tras acabar con esta criatura, salva la partida en la fuente de agua sagrada y continúa hacia (30). Recoge algo más de **munición** para la pistola y entra en (31). En esta habitación llena de tesoros artísticos, verás lo versado que está James en estas cosas. Después de una breve charla en la que se sospecha aún más de los sirvientes que conociste antes, busca la **ballesta**, **flechas** y **munición** para la pistola. Si intentas abrir la puerta que da a (32) verás que necesitas la **Llave Roja**, así que pasa por la otra. En (33), examina la pared y verás una escena tallada en la roca. Sube las escaleras de esa sala que dan a (34) y recoge el **frasco de Telis grande**. Continúa hacia (35) y coge de la pared la **Tablilla de Piedra**. Ve al otro extremo de la habitación y coge el **Oso de peluche** para hacerte con la **Carta Antigua** que hay en su interior. Léela y fíjate en las cuatro palabras destacadas sobre el resto. Antes de salir, mete en tus bolsillos la **Estatua de León** y pasa a (36). Dentro hay otra criatura de pesadilla:

Salva la partida si quieres y cruza la otra puerta de esa habitación para llegar al almacén (37). La lámpara de esta estancia caerá sobre ti gracias a la intervención de alguien. Entre este desorden podrás coger el **Brazo de Daniel**. Ahora sube las escaleras y te enfrentarás al tipo que casi te mata:

LARVA

A pesar de poseer una resistencia considerable, sus ataques no serán demasiado preocupantes. Ni se te ocurra usar el hechizo Tornado, ya que es completamente inmune a él. Por el contrario, descubrirás que es muy sensible, por no decir alérgico, a Fulgor y Megalito. Usa a Edward como escudo para que no alcance a Koudelka y mantén a esta última y a James en la retaguardia, lanzando hechizos a diestro y siniestro. No descuides la salud de Edward, ya que es muy importante que se mantenga en su posición defensiva. Al vencer, obtendrás el Anillo del Ídolo.





"EL TENTÁCULOS"

Esta mole posee unos ataques físicos demoledores y algunos hechizos que pueden ponerte en un apuro si te descuidas. No pares de lanzarle hechizos Tornado con los magos mientras Edward cuida de que Koudelka no sufra daños demasiado graves. Tras esta cruenta batalla recibirás como premio el Cuerno Diablo, un arma realmente especial.

PISTOLERO

Ataca con Koudelka y James a los obstáculos que hay en mitad de la zona de combate. Tras unos pocos turnos, es muy posible que pierdas a estos dos personajes a manos de tu enemigo, pero no te preocupes. Limítate, una vez despejada la zona, a curar a Edward hasta que mueran. Luego ataca con él al pistolero hasta que caiga a tus pies. Así obtendrás el Cristal Marrón y la Llave Roja.



5.– ¿QUIÉN ES ELAINE?

Examina al moribundo y escucha lo que dice sobre los cuidadores del monasterio. Cuando Edward lo elimine, examina su cuerpo para hacerte con la **pistola DA** y algunas **balas**. No pases todavía por la puerta que hay junto a él y regresa a (31). Ahora puedes usar la Llave Roja para entrar en (32). Dentro de esta sala encontrarás unas **nueces romanas** y la **Caja de música**. Antes de salir de ahí, examina la caja a la derecha. Verás unos símbolos dibujados con algunas líneas rojas y azules. Sal ahora y dirígete al almacén (37). Junto a la escalera que te llevó hasta el ladrón, hay unas cajas amontonadas que puedes usar para llegar a la puerta que hay en la zona superior, en el rincón. Quita el pestillo y crúzala para aparecer en (2). Sigue por el camino que ya conoces hasta (5) y baja a la habitación donde conociste a los Hartman, en (11). Usa la llave Roja para pasar y registra la estancia de arriba abajo. Sobre la mesa encontrarás la **Estatua del Dragón** y en el interior de un cajón un **Medallón**. Ve al fondo y coge algo de **munición** para el rifle. Continúa por la puerta que lleva a (38) y examina el cuadro que representa el hundimiento del barco Princesa Alice. Luego examina la habitación y recoge la **Máscara** y la **Muñeca de Valna**, en el fondo. Da media vuelta y regresa junto al cadáver del ladrón al que ajusticiaste. Cruza esta vez la puerta que lleva a (39) y verás que todas las baldosas del suelo están decoradas con unos símbolos. Usando las pistas que encontraste en (32), deberás llegar hasta el otro extremo para que la puerta del fondo se abra. Mira el **Dibujo 1** para hacerte una mejor idea. Tienes que pisar sólo en las baldosas sobre las que está pintada la flecha y siguiendo ese mismo orden. Si logras traspasar la sala sin pisar sobre ningún otro símbolo más, llegarás tranquilamente a la biblioteca (40). »

SALIDA

Dibujo 1

ENTRADA







» Allí, coge el **Cristal Ocre** y observa el armario que hay al fondo. Verás que necesitas una clave basada en letras griegas para abrirlo. Sal al pasillo de la estatua en la pared, y baja por las escaleras hasta la planta inferior, a (41). Ve hacia el fondo y verás un enorme reloj. Si subes por el lado de la derecha hasta estar en lo alto, verás un relieve tallado en la pared, aunque de momento no puedes hacer nada más. Baja, coge las **balas** que hay cerca y ve hacia la puerta de (42) para hacerte con una **poción grande**. Entra ahora en (42) y avanza unos pasos para ver una escena en la que verás por primera vez a Elaine. Tras esta, contemplarás como se abre un hueco en (33). Antes de ir hacia allí, examina la imprenta que hay en un rincón. Si usas la **Tablilla de Piedra**, conseguirás que se derrumbe la pared que hay a tu espalda, dejando al descubierto una nueva puerta. Además, tendrás en tu poder el verdadero mapa del monasterio, que es el que nosotros hemos representado. Cruza la nueva puerta hacia (43) y coge de esta estrecha sala el **Disco** y unas **flechas**. Si intentas abrir la otra puerta de esta estancia, comprobarás que está sellada por una "fuerza misteriosa". Da media vuelta y, ahora sí, regresa a (33) para recoger del hueco que has abierto la **Estatua de una Cabra**. Con las cuatro figuras en tu poder, regresa a (42) y entra por la otra puerta que no has usado, a (44). Coge las **balas** del rifle y el **Cristal Azul** y coloca las cuatro estatuas en sus correspondientes huecos, en la puerta de enfrente. Ahora podrás entrar en (45) para ver como Koudelka repite su ya famosa frase: "algo va mal". Si quieres averiguar que es lo que tiene tan mosqueada a la chica, acércate a la estatua de la pared, pero prepárate, porque cuando lo hagas te saltará un rival encima.

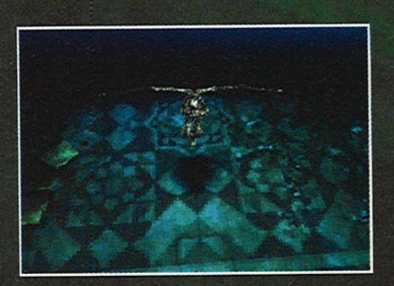
TRES CABEZAS

Esta criatura tan rara no debería darte ningún problema a estas alturas. Sobretodo porque al ser un enemigo que basa sus ataques en el fuego, el hechizo más efectivo es Geyser. Además, usa a Edward con un arma de agua. Al vencer obtendrás la Corona Ídolo.



6.- EL DÍA DE LOS DIFUNTOS





Salva la partida si quieres y examina la planta que crece en uno de los rincones. En ese momento, James se pondrá a buscar algo como loco en las estanterías, aunque los demás no lograrán sacarle nada más. Ahora ve a (43) y abre la puerta que antes estaba extrañamente cerrada. Has salido al exterior, a (44), y puedes ver una verja cerrada a cal y canto. No le prestes mucha atención y sigue por la puerta de enfrente. Una vez en (45), camina hasta el centro de la estancia y coge el **Trozo de Relieve** del suelo. Evidentemente, debes usar ese trozo en la escena que viste encima del reloj de (41). Hazlo y se abrirá un hueco por el que podrás colarte a (47). Una vez allí, escucha la música que empezará a sonar y examina el suelo. Verás cuatro interruptores que, al pisarlos, harán sonar un fragmento de la melodía que has oído. Tienes que recomponerla activándolos en el orden adecuado: derecha, izquierdo, arriba y abajo.

Si lo logras, habrás conseguido abrir la puerta que lleva a (48). Pasa y acércate al ataúd. En el verás una momia que dirá unas extrañas palabras y se volverá a "dormir". Gracias a esta intervención inesperada averiguarás que lo que busca James es el misterioso **Documento Emigré**. Escucha atentamente, ya que esto explica gran parte de la historia. Luego coge el **Cristal Verde** y estarás listo para visitar la habitación de la vidriera. Regresa a (45) y abre la puerta de la izquierda para entrar en (46). Coloca todos los cristales que has estado recolectando en la vidriera de abajo y descubrirás unas letras griegas grabadas en ella. Sal de ahí y prepárate antes de entrar en (49), la iglesia. Ve hacia la luz azul que despide una grieta en la pared y verás una enorme planta al otro lado. No te asustes y ve hacia el extremo contrario de la iglesia. Aterrorizados verás que las campanas anuncian el comienzo del día 1 de Noviembre, el Día de los Difuntos. De repente se materializará ante los 3 aventureros una Gárgola del tamaño del Titanic. Koudelka se quedará solita ante ella, ya que los demás escapan por poco de ser aniquilados. Aunque el combate empezará, no tienes ninguna posibilidad de salir victorioso. Así las cosas, aprieta O y sal rápido de ahí, o acabarás lamentándolo.

Tras el susto saldrás a los jardines, en (50). Cambia al tercer CD y camina de frente. Cuando la cámara cambie de perspectiva, ve hacia la derecha. Coloca en la primera estatua que veas el Anillo Idolo y en la siguiente el Collar Idolo. Olvida la puerta que hay al lado por que está cerrada por dentro. Regresa a la zona central y esta vez dirígete a la izquierda. Coloca en la estatua de dos mujeres los Pendientes Idolo y retrocede de nuevo a la parte central. Camina de frente y verás una pequeña cascada de agua con una puerta detrás. Rodéala y encontrarás una fuente donde guardar la partida si quieres. A la izquierda de la fuente encontrarás una cuarta estatua, en la que debes colocar la Corona Idolo. Si exploras bien la zona encontrarás otra figura, pero esta vez será la de un hombre sosteniendo una espada descomunal. »

» Ese bonito mandoble es la **Espada Sacnoth**, pero no la puedes coger de momento. Regresa, pues, junto a la fuente y comprobarás que el agua se ha cortado y que algo brilla dentro. Cógelo y descubrirás el **Colgante**. Así mismo, coge del suelo un **frasco de Telis** y ve hacia la cascada de agua.

Sin agua fluyendo podrás cruzar tranquilamente la puerta y entrar en **(51)**. En esta horrible estancia descubrirás una guillotina y sangre por todas partes. Detrás de esa horrible máquina hay unas **balas** para la pistola y una escalera. Baja por ella y prepárate para...





7.– LOS HARTMAN

Ogden Hartman aparecerá por sorpresa y dejará a Koudelka inconsciente. La pobre despertará atada a una mesa y verá aterrada a su captor dispuesto a cortarle la cabeza. En ese instante aparecerá su mujer, Bessy, y te salvará pegándole un tiro a su propio marido. La mujer te contará lo que ha ido sucediendo en este monasterio desde que Elaine murió, y luego se suicidará. Ya libre, examina el cuerpo de tu salvadora y coge la **Llave Azul** y el **rifle RD**. Baja ya, sin interrupciones, por la escalera hasta **(52)**. Allí verás una sala presidida por una mesa de torturas, y con abundantes manchas de sangre por las paredes. Rodea la mesa y coge la **munición** para el rifle junto a la puerta. Examina luego el pequeño altar que hay en la cabecera y coge el **Frasco de Sangre**. Intenta ahora abrir la puerta que emite una luz verdosa y Edward y James aparecerán, pero tampoco podrán ayudarte a forzarla. Así las cosas, deciden ir a la biblioteca. Sal por la otra puerta a **(53)**, salva la partida y prepárate para otra batalla.

FORTACHÓN
Aunque Koudelka se enfrentará a ese bicho solita, no le costará vencerle. Usa Tornado todo el rato y reducirás sus puntos de vida a cero en un pis-pas.

Continua por la puerta izquierda. Estás en el pasillo **(55)**, coge las **nueces romanas** del suelo y acércate a la estatua de la pared izquierda para leer "cuando la diosa sangre, ella caerá". Este es un buen momento para usar el frasquito de sangre que acabas de encontrar. Cuando deje al descubierto el hueco, pasa a **(56)** y verás un extraño ser que te dará algunas pistas cada vez que entres y salgas de la sala. Vuelve a **(55)** y sigue por **(57)**. Cruza el puente colgante y saldrás al exterior tras coger unas **balas** para la pistola y subir unas escaleras. Estás en el cementerio, en **(58)**. Camina hasta ver la tumba de San Daniel. Reza delante de ella y aparecerá a tu espalda Roger Bacon, la momia de antes. Tras una larga charla te abrirá la verja al final de las escaleras, que conducen a **(44)**. Antes de continuar, coge la **Muñeca de Vigna** y la **Cruz de Daniel** que hay junto a la lápida. Pasa a **(59)** y darás con la tumba de Charlotte, donde deberás rezar un poco. Ahora puedes subir la escalera a **(44)**. Retrocede un poco hasta **(42)** para que James explique su relación con Elaine y su marido Patrick.





Regresa ahora a **(40)** y acércate al armario cerrado. Una vez abierto, coge las **cartas** que la madre de Charlotte le escribía a su hija. Léelas y ve a **(26)**. Examina las momias de las dos niñas, y dalas sus muñecas para coger la **Llave Verde**. Entra ahora en **(29)** con la llave, y coge una **poción**. Sube las escaleras para llegar a **(21)** y coge otra poción junto a la puerta que da a **(23)**, la celda de Charlotte. Examínala y prepárate para luchar.

MUEBLES ENCANTADOS
Aunque tienen una resistencia bastante alta, sus ataques son muy débiles. Usa alternativamente Fulgor y Tornado con los magos mientras Edward usa su pistola.



8.– ADIÓS CHARLOTTE

Observa la animación en la que Charlotte recibe por fin las cartas de su madre y despídete de ella, ya que no volverás a verla. Tras la dramática escena, recoge el **Broche Fulgor** del suelo y pasa a **(22)** por la puerta del rincón. Camina sobre el montón de cadáveres que hay a la derecha y encontrarás un **frasco de Telis** y unas **balas** para la pistola. Luego usa la llave azul en la otra puerta para llegar a **(60)**, a la residencia de Patrick. Ve hacia el fondo y abre la puerta que da a **(61)**, no sin antes coger los **cartuchos** para escopeta. Estás en la sala del gramófono donde, evidentemente, podrás usar el Disco. Colócalo y conseguirás las **Notas sobre la Investigación** de Patrick. Léelas y pasa a **(62)**. Koudelka sentirá que "algo no va bien", así que ponte junto a la fuente y... ¡a pelear! »

AMALGAMA DE PIERNAS
Coloca a Edward pegado a él para que reciba los ataques de silencio, ya que no conviene que se los lleven tus magos. Usa sobretodo Fulgor, pero Megalito también te irá bien. Al final ganarás el hechizo Reflejo y una pistola automática.







» Salva la partida en la fuente, ve al otro extremo de la habitación e inspecciona el retrato de Elaine. El espíritu de la mujer se presentará ante los protagonistas y explicará lo que ocurrió en este edificio hace años. Tras concluir la angustiosa escena, regresa a (60). Quita el pestillo de la puerta que lleva al jardín y sube las escaleras a (63). Sigue por la puerta de la izquierda, la que lleva a (66) y examina los libros de la estantería. Veras como cinco libros componen con sus lomos un dragón y, sobre él, hay escrito en griego "hestia" que por lo visto significa hogar en cristiano. Recoge los **cartuchos** que hay junto a la puerta que lleva a (67) y crúzala. Coge del mueble el **Frasco Vacío** y ve hacia el extremo de la sala para encontrar la **nota** de Patrick, en la que se dice que pesaba 70 kg. Ah, coge de la mesa **munición** para el rifle y unas **nueces romanas**. Examina ahora la chimenea y descubrirás una escalera que desciende al piso inferior. No bajes por ella todavía y regresa a (63). Desciende por las escalinatas y rodéalas por su lado derecho para subir por unas cajas hasta llegar a la puerta de (64). Quita el pestillo de la puerta que lleva a (63) y luego ve al otro extremo de la habitación para mover el busto de la estantería de arriba. Se apagarán las luces y verás una puerta que conduce a (65). Aquí te volverás a encontrar con Roger Bacon y podrás escuchar su historia. Abandona la sala y regresa al tanque de ácido que hay en (28). Llena el frasco vacío con ácido mediante el tanque de la derecha.
Vuelve a la biblioteca donde viste a Roger, (65) y escucha lo que tiene que decir con respecto a como matar el cuerpo de Elaine. Ve ahora a (67), el laboratorio, y baja por las escaleras que descubriste en la chimenea. Estás en (68) donde podrás hacerte con una **panacea**. Si vas hasta el fondo de la sala, encontrarás una báscula en el rincón. Pon el contrapeso en 25 kilos y se abrirá la puerta de (69). Coge del cadáver que hay junto a la pared el **yesquero**, la **escopeta G** y algunos **cartuchos**. Luego cruza la pasarela y pasa a la sacristía, a (70). Camina hasta el fondo y encontrarás en un altar seis muñecos, de los cuales cuatro se pueden girar. Mueve el primero y el ultimo y se abrirá la siguiente puerta. Antes de pasar por ella, coge de las mesas que hay a los lados del altar, unas **nueces romanas** y unas **balas** de pistola. Pasa a (71), coge los **cartuchos** que hay en el rincón y continúa hacia (72). Entra por la puerta de la derecha, a (73), ve al fondo y sube al altar para que Koudelka distinga algo entre las sombras. Para averiguar que es, enciende una vela con el yesquero y descubrirás que habrás conseguido la espada **Bebedor de vida** (realmente útil en las manos de Edward). Sal a la estancia anterior y cruza la puerta que lleva a (74). Aquí conocerás a un enemigo muy correoso.

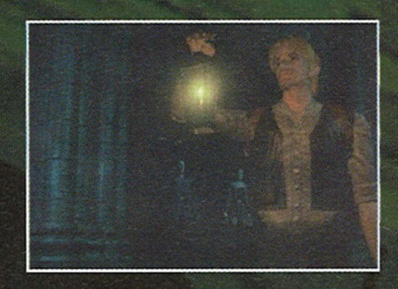
ÁNGEL INFERNAL

Antes de atacarle, espera a que deje de agitar el cuerpo. Por lo demás lo de siempre, pero sobretodo usa el hechizo Geyser y la demoledora espada que acabas de conseguir.



9.- ELAINE

Intenta ahora abrir la que lleva a (75) y descubrirás que está bloqueada. James propondrá volarla con un poco de nitroglicerina. Regresa a (66) para que la prepare, y mientras Edward y Koudelka se contarán sus vidas. Cuando todo esté listo, tendrás que tomar una decisión: enfrentarte o no a la Gárgola. Si te enfrentas a ella y consigues derrotarla, podrás hacerte con la **espada Sacnoth** que hay en los jardines. Pero ten en cuenta antes que esa lucha es la más dura, con diferencia, de todo el juego. Es vulnerable a cualquier magia pero sus efectos serán mucho menores de lo habitual. Ánimo y mucha suerte. Hagas lo que hagas, deberás regresar a la puerta de (75), donde podrás usar la nitroglicerina para hacerla saltar por los aires. Entra y verás parte de la gigantesca planta mutante que ya conoces. Ve hacia el fondo y sube unas escalerillas hasta un órgano. Pulsa los botones en este orden: secreto, dolor, gente, luz. Con esto habrás abierto una trampilla en la zona central de la sala. Baja por ella y encontrarás a Patrick y el Caldero de la Vida. Después de una escena, James arrojará el brazo de Daniel al caldero y saldréis corriendo. Tras la explosión, empieza a subir por las escaleras que hay a tu izquierda y, cuando llegues al primer y segundo piso, te enfrentarás con partes del Árbol de la Vida, más concretamente con sus ramas o tentáculos. No te darán ningún problema si usas Fulgor y pones como escudo a Edward. En la última planta, busca el punto de salvado y luego entra en la cúpula. Tras una escena, aparecerá Elaine.





ELAINE

Las dos primeras apariciones son muy fáciles y la harás polvo si usas Tornado u otro hechizo. Al llegar a la cima se transformará y será más difícil. Usa Reflejo en todos los miembros del grupo y ataca con todo lo que tengas. La pelea durará bastante, pero si dejas a Edward en su posición y te curas y cubres con Reflejo, será cuestión de tiempo. Ver el final bueno o malo depende de si la derrotas o pierdes. Curioso: perdiendo verás el final bueno.







¡El fallar se va a acabar! Olvídate de las numerosas lesiones, torsiones y golpes que te dabas al montar en monopatín. Ésta que tienes en tus manos es la guía definitiva de Tony Hawk 2. En ella aprenderás todo lo que necesitas saber para convertirte en todo un número 1 del skate y conseguir un 100% en todas las pruebas.

DICCIONARIO

Aquí encontrarás la explicación de los términos resaltados en la guía, que se corresponden al "argot skater".

1- Half pipe: lugar que tiene forma de U.

2- Grindada: desplazar la tabla por cualquier arista, borde o saliente sin usar las ruedas. Botón Triángulo.

3- Manual: poner la tabla sobre dos ruedas. Pueden ser las de delante o las de atrás.

4- Tranfer: básicamente es pasar de un elemento a otro mediante un salto.

5- Nosegrind: grindar hacia delante.

6- Wall-ride: es desplazar al jugador por una pared horizontal. Se hace con el botón de grindar y la tecla de dirección donde esté situada la pared. Ejemplo: Triángulo-Derecha/Izquierda.

7- Grab: agarrar la tabla (Círculo).

8- Kickflip: es una pirueta que se realiza con las piernas, sin tocar la tabla con las manos. (Izquierda + Cuadrado).

9- Combo: combinación de varias piruetas, independientemente de su tipo.

10- Ollie: es simplemente hacer un salto (soltar la X).

11- Tailslide: es un tipo de grindada que se hace con Derecha + Círculo.

12- Bluntslide: es una especie de grindada que se hace con la parte trasera de la tabla. Abajo, Abajo, Triángulo.

13- Liptrick: es la pirueta que se realiza en la parte alta de un elemento en curva, aprovechando la inercia para, por ejemplo, engancharte con la mano al borde del half pipe aprovechando la velocidad de la subida. (Abajo/Triangulo).

1 NIVEL: THE HANGAR LEVEL

1-Puntuaciones: 10000, 25000, 75000.
Para conseguir las puntuaciones que necesitas te aconsejamos que hagas bastantes piruetas en el **half pipe** central (intentando hacer varios **combos**) y, a ser posible, que termines el salto con una **grindada** o un **manual**. También se puede conseguir una cantidad buena de puntos en el túnel de viento, dado que ese **half pipe** es más resbaladizo y saltas mas alto. Otra manera muy fácil de obtener puntos es saltar por encima del **half pipe** de un lado a otro, ya que es un **transfer** y con poco que hagas podrás conseguir unos puntillos fáciles. Otro método, aunque un poco más difícil, es **grindando** las barra que hay a los lados de la pantalla. Por ejemplo, subes a la barra más alta y **grindas**, y luego bajas a la barra y sigues grindando. Ya al borde del salto te aconsejamos salir con un **manual** o un **grab**, ya que son dos acrobacias que te darán una gran cantidad de puntos.
Nota: Una manera muy fácil de obtener puntos grindando es: **grindar**, saltar y hacer una pirueta fácil como son el arriba cuadrado o abajo cuadrado y continuar grindando así, tantas veces como puedas.

2-Coger palabra S-K-A-T-E.
El método pasa conseguir las letras de la palabra S-K-A-T-E es seguir su orden. Así no te perderás y no te dejarás ninguna por el camino. Tranquilo, en este nivel recoger las letras no tiene

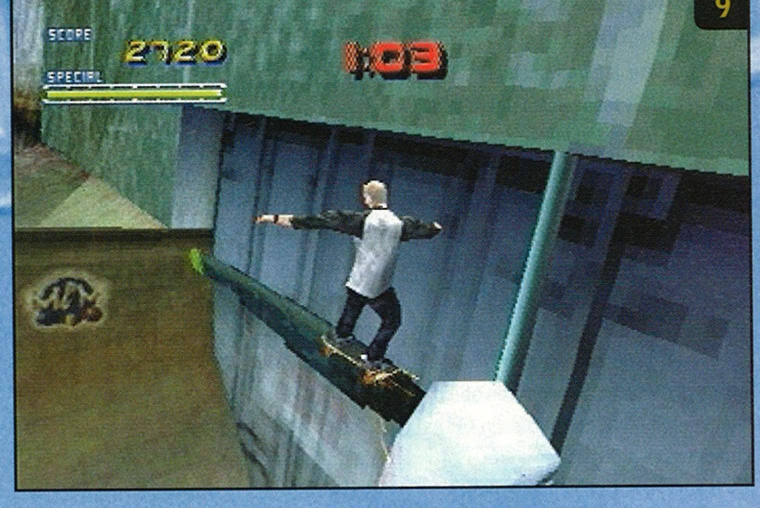


ninguna complicación, puesto que todas ellas se encuentran a la vista.

3-Derribar los 5 bloques de barriles.
El recorrido para derribar los barriles es el siguiente. Primero los barriles situados al otro lado del **half pipe** visto según sales, y a continuación los que están dentro del mismo. Nada más salir a la izquierda de ese **half pipe** tienes otros barriles. Continúa hacia la rampa saltando a la zona contigua, donde encontrarás los siguientes. Los últimos están situados en la parte contraria al ventanal, por lo que podrás cogerlos en un pequeño salto.

4-Coger las 5 insignias de piloto.
Para coger las insignias de piloto deberás seguir este recorrido: primero coge la que está dentro del **half pipe** pegado a la pared. A continuación, la que está en la rampa de bajada, salvando el hueco que existe saltando de una rampa a otra. La siguiente la encontrarás saltando a la zona contigua por el lado opuesto al que sales, y las dos últimas las puedes coger con un salto desde la zona del helicóptero, atravesando el ventanal por el centro.





5-Hacer un nosegrind en un arco metálico.
Para ejecutar un buen **nosegrind** en cualquiera de los arcos metálicos que cruzan el **half pipe**, te vamos a enseñar un pequeño truco, que te permitirá ganar muchos puntos:
Al empezar el nivel déjate caer por la rampa sin pulsar ningún botón, y al llegar al **half pipe** ponte a **grindar** hacia delante (triángulo-flecha arriba).

6-Hacer 3 acrobacias obligadas.
1-Saltar de lado a lado el **half pipe**.
2-Saltar el avión situado cerca del **half pipe**.
3-Saltar el helicóptero de lado a lado (sin grindarlo).

7-Encontrar la cinta oculta.
La cinta oculta se encuentra en una de las pantallas ocultas situada en el medio del salto central.

8-Completar el 100% de los objetivos del nivel.
En este nivel hay un billete un poco complicado. Para cogerlo deberás saltar de una rampa a otra evitando el hueco. Otro de los billetes se encuentra encima del **half pipe** , pero para poder alcanzarlo tendrás que situarte en la pantalla contigua a la del **half pipe**, hacer despegar el helicóptero **grindando** una de sus hélices hasta el final) y, desde ahí, coger impulso con la rampa situada enfrente del ventanal. Dirigiéndote de frente, salta hacia delante traspasando el ventanal por la parte de arriba y, a continuación, **grinda** la barra situada en el medio de la pantalla hasta llegar al billete.

9-Para abrir las 2 zonas secretas.
1ª **Grindar** la hélice que hay en la pared del primer half-pipe. Verás como la pared se abre y aparece una zona secreta que es un túnel de viento en el cual podrás coger algunos billetes, y podrás hacer muchas piruetas dado que ese **half pipe** es muy resbaladizo y se puede saltar muy alto.
2ª **Grindar** la hélice del helicóptero que está en la zona contigua al **half pipe**. Con esto conseguiremos que el helicóptero despegue, abriéndose una compuerta situada enfrente del ventanal donde podrás encontrar la cinta escondida. A todo esto, también encontrarás un billete más debajo del helicóptero. Cógelo rápidamente.





2 NIVEL: SCHOOL II

1-Puntuaciones de 15000, 40000, 100000.
Para alcanzar las puntuaciones adecuadas, lo más recomendable es que termines todos los saltos que puedas con una **grindada** o un **manual**. También da mucha puntuación hacer los **transfer**. Un buen ejemplo; según sales a la derecha, después de hacer el **wall-ride** en la pared del timbre, vuelve a saltar para caer en el tejadillo y grinda mientras lo acompañas de salto cuadrado abajo, al tiempo que mantienes pulsado L1. Así romperás el marcador.
Otro salto que también está bien puntuado es el que se encuentra cerca de la letra "A". Se trata de una especie de poyete. Salta haciendo una pirueta y cae con una grindada en dicho poyete También hay otra **grindada** que te dará muchos puntos; una situada al lado de la letra "E". En esa zona hay una farola que puedes tirar chocando contra ella, después de haber grindado en el bordillo que hace curva. Al tirar la farola vuelve a **grindar** ese bordillo, salta, grinda la farola, vuelve a saltar y grinda el poyete grande donde hay una de las llaves y, si puedes, termina el salto con un **manual**.

2-Coger la palabra S-K-A-T-E.
Para coger la palabra S-K-A-T-E lo ideal es que sigas este orden:
La "S" la podrás encontrar en el túnel que está según sales a la derecha. La "K" está en el patio que aparece después del túnel, en el salto de la



parte central. La "A" se sitúa en la barandilla que hay frente al salto que acabas de realizar, pasando por el túnel de la izquierda que tiene taquillas. La "T" la encontrarás en un salto en la pared a la derecha de la barandilla que acabas de pasar. Por último, la "E" está en uno de los dos saltos que hay en la pared del lado opuesto a esa zona, que están escorados un poco a la derecha.

3-Hacer un "wall-ride" en los 5 timbres.
Siguiendo este recorrido, te será fácil hallar los timbres y hacer el **wall-ride**. El primero está situado nada más salir a la derecha. Desde ahí, baja por el túnel de la derecha para llegar al patio interior y, pasando por el túnel de las taquillas de la derecha, encontrarás el segundo timbre. El tercero se encuentra nada más bajar la cuesta de la barandilla situada cerca del segundo timbre, a la izquierda. Para conseguir el cuarto, date completamente la vuelta desde esa posición y ve hacia delante. Lo encontrarás en la pared del fondo. Así mismo, desde esa pared, en la esquina del fondo de esa zona, encontrarás el último de los timbres que buscas.



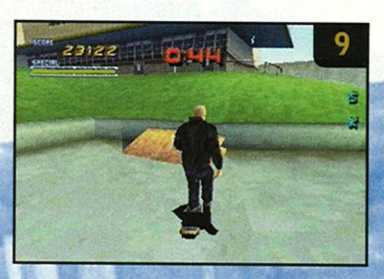


4-Coger las 5 llaves.
Según sales al túnel, avanza de frente. Si escoras un poco a la derecha, podrás encontrar la primera llave. La segunda está después del túnel, cerca de un banco. La tercera se encuentra en el tejadillo que hay un poco a la izquierda de los bancos. Pasada la tercera, gira a la izquierda y, en un pequeño salto, encontrarás la cuarta llave. La quinta se sitúa en el lado opuesto de esa zona, un poco a la derecha. Se ve fácilmente.

5°-Hacer un "kickflip" de un tejado a otro.
Este objetivo consiste en realzar un **kickflip** cuando saltes de un tejado a otro los edificios situados en la zona donde se encuentra la letra "E" y una de las llaves. Para llegar al tejado hay dos pequeñas rampas en los extremos de los edificios. Puedes realizar este objetivo desde cualquiera de les dos rampas.

6-Las 3 acrobacias obligadas.
Las 3 acrobacias obligadas consisten en **grindar** 3 barandillas, que son éstas:
1-Según sales de frente hay unas escaleras con una barandilla, pues esa barandilla es la que debes **grindar**.
2-La segunda barandilla es la que tiene la letra "A" y está situada al lado del patio interior.
3-La última barandilla que debes grindar es la situada cerca de donde está la letra "E". Para **grindarla**, debes impulsarte con uno de los saltos para llegar hasta el principio.

7-Coger la cinta escondida
La cinta escondida se encuentra entre dos edificios. Para llegar hasta ella tendrás que situarte en el patio interior que está según sales por el túnel de la derecha. Primero tendrás que hacer una pirueta en el salto central para subir la barra del especial a tope.



Según caigas de la pirueta, sigue recto hacia el lado contrario del salto y encontrarás primero unas tablas de madera y después un macetero. Este último es el que usarás para impulsarte y lograr llegar al primer edificio, desde el cual podrás saltar y coger la cinta.

8-Hacer el 100% de los objetivos de la zona (también billetes).
Para conseguir el 100% de los objetivos tendrás que, como en todas las pantallas, conseguir todos los billetes. Sólo hay una zona que presenta complicaciones para coger los billetes que hay en ella, dado que es muy difícil llegar. Según salgas a la derecha, haz un **wall-ride** en la pared donde está el timbre hasta llegar a un tejadillo. Estando en ese tejadillo, atraviesa la ventana que hay de frente y llega a un edificio que tiene un salto. Después **grinda** una barra para llegar a otros edificios y, en el último a la izquierda, coge el billete que verás. Es un poco complicado, pero cuando lo intentes dos o tres veces te saldrá bastante bien

9-Zonas ocultas:
En este nivel solo hay una zona oculta que se encuentra atravesando los edificios de la cinta escondida. Para llegar hasta ahí sigue estas indicaciones. En la zona del patio interior, haz una pirueta para llenar la barra de "especial". Luego, dirígete al lado opuesto al que has saltado para llegar a un edificio desde el cual debes saltar para alcanzar el tejado de otro edificio. Sobrepasado este tejado está la zona oculta.

Nota: No olvides que puedes comprar habilidades, piruetas y saltos especiales con el dinero que ganes. No dudes en hacerlo, ya que todas estas acrobacias te ayudarán muchísimo.

3 NIVEL: MARSEILLE

1- La competición.
Este tercer nivel es una competición que consta de tres rondas de un minuto, de las cuales puntúan dos de ellas. Si la terminas quedando primero, serás recompensado con 7500$ en dinero y piezas.
En estas competiciones se suele puntuar bien los **combos** y las **grindadas** largas, aunque también da muchos puntos hacer **transfer** (las figuras que la pantalla te marca en azul). Un buen ejemplo de estos son, saltar por encima la pancarta que hay en el medio del nivel, pasar por encima de las mesas, o saltar de un **half pipe** a otro.
Uno de los saltos que más puntos da es el que saltas de un **half pipe** para caer en una barra y **grindarla**. Como consejo, intenta no caerte aunque hagas menos puntos en cada salto. Es mejor asegurar, ya que una caída te quita muchos puntos y tiempo.

2- El 100% del nivel.
En las competiciones también tienes que conseguir todos los billetes para completar al 100% el nivel. Sólo hay uno que está complicadillo. Es el que está según sales a la izquierda. Para conseguirlo debes hacer un **wall-ride**, y luego saltar para cogerle. También hay más billetes en la zona oculta.

3- La zona oculta.
Según sales al fondo de este nivel, verás unos árboles situados en un altillo. Salta sobre el palo en el que se apoya uno de ellos. Así el árbol se caerá y romperá una valla, dejando al descubierto un agujero en el suelo. Métete por él y llegarás a una sala repleta de billetes esperándote.











LAS ACROBACIAS Y SUS PUNTUACIONES.

FLIP TRICKS

Piruetas	Precio	Regular	Goofy
Pop Shove It	$0	100	120
FS Shove It	$0	100	120
Kickflip	$0	100	120
Heelflip	$0	100	120
360 Flip	$0	500	600
Varial Heelflip	$0	300	360
Impossible	$500	250	300
Body Varial	$750	500	600
Varial Kickflip	$1000	300	360
360 Shove It	$1000	300	360
Hardflip	$1000	300	360
Ollie North	$1500	500*	600*
Inward Heelflip	$1500	350	420
Front Foot Impossible	$1500	700	840
Kickflip to Indy	$2000	700	840
Heelflip Varial Lien	$2000	800	960
360 Flip to Mute	$2500	800	960

* mantener pulsado para obtener mas puntos

LIP TRICKS

Piruetas	Precio	Regular	Goofy
180 Rock N Roll	$123	750	900
Rock N Roll	$500	500	600
Axle Stall	$500	500	600
Nosestall	$1500	750	900
Disaster	$1500	800	960
Handplant	$2000	750	900
Eggplant	$2500	900	1080
Mute Invert	$3500	1000	1200
One Foot Invert	$4000	1500	1800
Gymnast Plant	$5000	1500	1800

4 NIVEL: NEW YORK CITY

1-Puntuaciones 20000, 50000, 150000.
Hay un salto que te dará muchos puntos. Si lo haces bien y tirando a largo, te bastará para lograr el objetivo de las puntuaciones. Consiste en **grindar** las vías del metro, pero pasando continuamente de la vía o raíl a la de al lado. Así conseguirás que tu puntuación se multiplique y consigas muchísimos puntos de un solo salto. También da muchos puntos hacer una grindada larga pero haciendo piruetas. Por ejemplo, **grindar**, salto arriba-cuadrado y volver a grindar en el muro que hay según sales a la izquierda.

2-Coger la palabra S-K-A-T-E.
Como en todos los niveles, lo mejor es coger las letras por orden. Te indicamos su posición.
La "S" la encontrarás según sales a la izquierda en la entrada al parque. La "K" se sitúa al fondo de la calle desde donde sales, a la izquierda. Para cogerla deberás saltar a la zona situada justo debajo, la que tiene una figura, y al lado de la cual encontrarás la letra "A". Para coger la T tienes que salir de esa zona por el túnel, y buscarla por una valla que encontrarás de frente. Por último, la "E" está muy cerca de la "T". De hecho, cuando cojas esta última, la verás situada de frente.

3-Hacer un Ollie en 3 bocas de riego para los bomberos.
La primera se encuentra, según sales de frente, en la acera de la calle de la izquierda. Tras abrirla, da un salto, date completamente la vuelta y sigue recto hasta que se acabe la calle. Hallarás la boca de riego al lado de una farola, al fondo de la calle. La tercera está justo al otro lado de donde estaba situada la segunda. Para llegar hasta ella tendrás que dar toda la vuelta a esa zona que esta hundida en el terreno, donde se encuentra la escultura de Joey, o atravesarla saltando por donde se encuentra la escultura y luego subiendo por la rampa y girando a la izquierda.

4-Coger las cinco monedas para el metro.
Según sales, date la vuelta y métete al parque por la entrada que encuentras a la derecha. A continuación, coge la moneda que está en el salto que es una piedra, vete por el camino de la izquierda y coge la situada en el puente. Sigue de frente y verás las tres últimas. Coge primero la de la barandilla, luego la del salto del edificio y, por último, la del salto que te devuelve al parque.

5-Hacer un 50-50 en la escultura de Joey.
Este objetivo consiste en **grindar** la escultura de Joey, que es esa cosa de metal con una especie de triángulo en la parte de arriba, que está situada en la parte hundida del terreno que hay según sales a la derecha. Pero la escultura debe **grindarse** por la parte superior, es decir, por la parte cel triángulo, por lo que deberás grindarlo desde donde sales.

6-Grindar las vías del metro.
Este objetivo es muy simple. Consiste en **grindar** por completo o casi las vías del metro. Para conseguir entrar en el metro y grindarte las vías tendrás que conseguir las 5 monedas. La entrada se encuentra según sales. Avanza un poco de frente, y cambia de acera girando por completo. Te encontrarás unas escaleras mecánicas para subir al anden, desde el cual tendrás que **grindar** las vías del metro.

7-Coge la cinta escondida.
La cinta escondida se encuentra en la zona oculta de este nivel. Para llegar a la zona oculta tienes dos maneras posibles: la primera opción es por las vías del metro, ya que al final de ellas cruzas un muro y llegas a la zona oculta. La segunda opción es la de subir **grindando** por una barra situada en el muro al que hemos hecho alusión antes por la parte de abajo. Según sales de frente, al final de la calle, verás la barra por la que debes grindar. Una vez dentro de la zona oculta, tienes que buscar un puente que está en construcción. Cuando lo encuentres tendrás ante ti tres barras, de las cuales tienes que **grindar** la central y, antes de terminar de grindarla del todo, debes cambiar de barra a la de la izquierda y seguir grindando hasta alcanzar la cinta escondida.Sí, es un poco complicado, pero cuando lo intentes un par de veces te saldrá.

8-Realizar el 100% de los objetivos.
El 100% de los objetivos, como en todos los niveles, incluye los billetes. A continuación te decimos donde hay alguno de los que no están a la vista: Hay uno de ellos encima de una estatua situada en el parque. Otro lo tendrás que coger desde el anden del metro, pero según subas al anden sigue de frente y, cuando llegues al final, salta hacia la izquierda para caer en un tejadillo donde te espera un hermoso billete, como premio a tus esfuerzos.







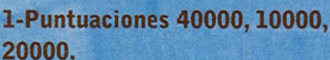




5 NIVEL: VENICE BEACH







1-Puntuaciones 40000, 10000, 20000.

Este nivel te va ha resultar muy fácil si realizas bien este salto. Según sales, debes saltar impulsándote en la rampa, que es una piedra, y hacer una pirueta. Nada más realizar esta pirueta, tienes que caer en la valla para poder **grindarla** y, a la vez que la grindas, deberás realizar saltos con piruetas y seguir grindando esta valla para que la puntuación se vaya multiplicando. A todo esto, si no te sale a la primera, vuelve a intentarlo. Verás que cuando le cojas el truco te será muy sencillo. También puedes realizar **grindadas** en los muros, ya que te darán muchos puntos, pero ten cuidado y no te salgas del nivel, porque si te sales tu salto no será puntuado.

2-Coger palabra S-K-A-T-E.

La S la podrás encontrar en el tejado situado según sales a la derecha. En cuanto la hayas cogido, gira 90° a la izquierda y verás la "K" al fondo. Ve hacia ella, cógela y, después, gira otra vez a la izquierda y dirígete al tejado de los edificios que verás de frente. Para llegar puedes **grindar** un muro o bajar al suelo, y subir por alguna rampa o salto. Así encontrarás la "A". Acto seguido, ve por la rampa que tienes al lado. Ésta te conducirá a otro tejado de edificios donde verás la T y, justo a su derecha, la E.

3-Hacer un Olley a cinco vagabundos.

Este "curioso" objetivo consiste en saltar por encima de 5 vagabundos situados por el nivel. El único problema que tiene es que los 5 no aparecen de golpe, si no que tienes que saltarlos uno a uno para que aparezca el siguiente. Así pues, te vamos a indicar el orden en el que hay que saltarlos: Para llegar al primero tendrás que, según sales, atravesar todo el patio central para llegar a una zona donde hay un cubo de basura. Al segundo se llega saliendo de esa zona de frente y metiéndote en la primera zona que se encuentre a la derecha. Tras eso, vuelve al sitio desde el cual empezaste el nivel y, visto según empezaste, gira a la derecha. Verás el tercero de frente. Pasado este vagabundo, gira a la izquierda dos veces y encontrarás al cuarto en el hueco que se sitúa encima la pancarta. Tras eso, vuelve al sitio donde empezaste y hallarás al quinto y último indigente.

4-Coger los 5 botes de spray.

El recorrido mas corto para coger los 5 sprays es el siguiente:
Primero coge el situado según sales bajando las escaleras, a la derecha. A continuación, sube otra vez al lugar desde el cual empezaste, y gira a la izquierda en la especie de **half pipe** que verás. Encontrarás otro bote. Sal de esa zona y dirígete de frente al fondo de ese nivel, donde encontrarás otro bote en un salto. Desde ese salto gira a la derecha y, entre medias de dos saltos, encontrarás el tercer bote. Ahora sal al patio interior y dirígete a la zona donde saltaste al segundo de los vagabundos, ya que allí encontrarás el ultimo de los botes que buscas.





5-Hacer un tailslide en un muro.

En este objetivo tendrás que realizar un "tailslide" en un muro descendente. Según sales a la izquierda, debes saltar hacia adelante el **half pipe** para caer en un caminito que va pegado a un muro. Así conseguirás llegar a una zona oculta, donde te encontrarás unas escaleras. Así mismo, ahí es donde encontrarás el muro que tienes que **grindar** . Ánimo y a ello.

6-Hacer 4 transfers obligados.

1-Según salgas a la derecha, dirígete hasta el final del nivel y verás tres rampas. Bien, tienes que saltar desde una que este situada en un extremo para caer en la rampa contraria. Es decir, hay que saltarse la rampa central

2-Este está situado a la izquierda, según te diriges a las rampas anteriores. La rampa que tienes que saltar es la que se encuentra una enfrente de otra, a modo de **half pipe**, y tendrás que caer en otra rampa situada en el patio interior

3-El tercero lo podrás hacer si te sitúas en la zona en la que hay un **half pipe** y un cubo de basura pegados a la pared.Deberás caer en otro **half pipe** contiguo a ese.

4-El último es el que se encuentra en la zona oculta que te hemos comentado antes: la del **tailslide**. Como en esta zona hay dos rampas, lo mas sencillo es saltar de la rampa que está en la parte superior para caer en la que está en la parte inferior.

7-Cinta escondida.

La cinta escondida de este nivel está en un cable en el medio del patio central. Para alcanzarla deberás, según sales, dirigirte de frente y luego girar un poco a la izquierda, hasta un salto que hay en un muro. Coge impulso en ese salto y, cuando caigas, dirígete de frente hacia la mesa de la derecha. Desde ahí, impúlsate hasta lograr alcanzar la cinta (también puedes **grindar** el cable y coger así la cinta).

8- Conseguir el 100% de los objetivos.

En este nivel no debería serte difícil conseguir todos los billetes puesto que están a la vista, pero te damos un consejo: mira bien en todos los tejados y en todas las columnas.

6 NIVEL: SKATESTREET









1- Competición.
Estamos en la segunda competición, que consta de tres rondas de un minuto, y de las cuales puntúan sólo las dos mejores. El premio para el primero será de 20.000 $.
Como en la primera competición, te aconsejamos que intentes conseguir el máximo de puntos y procures no caerte, puesto que eso te bajará tu puntuación. Un salto que da muchos puntos es el situado según sales a la izquierda, en el que hay un pequeño **half pipe**. En ese sitio no solo puedes intentar saltar por cualquiera de las rampas, si no que antes de caer y terminar la pirueta, puedes ponerte a **grindar** y multiplicar la cantidad de puntos que ganaste con el salto anterior. Aún así, si decides no hacerlo, creemos que dada la cantidad de **half pipes** y grindadas largas que hay en este nivel, no te resultará muy complicado quedar primero.

2- 100% del nivel.
No te olvides también que tendrás que coger todos los billetes en esta competición para completar el 100% del nivel. No tendrás ningún problema en encontrar todos los billetes, puesto que están a la vista, pero no te olvides de coger los que se encuentran en las zonas ocultas.

3- Zonas Ocultas.
En esta competición también hay dos zonas ocultas. A continuación te diremos como puedes abrirlas para poder coger los billetes que hay en su interior:
Para abrir la primera zona oculta, tendrás que **grindar** la barra que cruza el **half pipe** situado a la izquierda de donde inicias la competición. Al hacer esto, conseguirás abrir una verja situada en la parte derecha del nivel según sales.

La segunda zona oculta la lograrás abrir si **grindas** una barra. Para llegar a esta barra tendrás que subirte hasta arriba del todo de la rampa mas grande del nivel, que se encuentra situada de frente desde donde sales. Cuando ya estés arriba, dirígete a la izquierda y salta una barandilla para lograr alcanzar la barra que tienes que **grindar**. Una vez hayas realizado esta acrobacia, se abrirán las otras dos verjas que hay en el nivel.







LAS ACROBACIAS Y SUS PUNTUACIONES.

GRAB TRICKS

Piruetas	Precio	Regular	Goofy
Tailgrab	$0	150	180
Crossbone	$0	175	210
Mute	$500	180	210
Stalefish	$500	175	210
Nosegrab	$500	150	180
Indy Nosebone	$500	150	180
Melon	$500	150	180
Roastbeef	$500	150	180
Benihana	$500	300	360
Indy	$500	150	180
Japan Air	$500	175	210
Method	$750	250	300
Rocket Air	$750	250	300
Airwalk	$1000	250	300
Indy Stiffy	$1000	250	300
Judo	$1000	300	360
Madonna	$1000	250	300
Varial	$1500	900*	1080*
Sal Flip	$1750	900*	1080*

* puntuación fija; no se pueden alargar

7 NIVEL: PHILADELPHIA







1-Puntuaciones 50000, 125000, 250000.
En este nivel es en el que más puntuación tienes que conseguir. A priori, 250000 puntos te parecerán muchísimos puntos, pero si **grindas** durante bastante tiempo el hilo telefónico que hay en el balcón, situado según sales a la derecha, al tiempo que efectúas todo tipo de piruetas, lograrás bastantes puntos de un solo salto y te será mas sencillo completar el objetivo de la puntuación .

2-Coger la palabra S-K-A-T-E.
Como en todo los niveles anteriores, la forma mas rápida de coger la palabra S-K-A-T-E es por orden.
Primero coge la S, que está situada cerca del principio. Según sales, gira un poco a la derecha y sigue de frente. La encontrarás enseguida. La K está en el toldo azul que hay cerca de la fuente. A su lado, también encontrarás la A. La T está situada en la rampa que hay muy cerca de la A, y también la verás enseguida. ¡No tiene pérdida! La E está también muy cerca de la A. Sólo tienes que continuar un poco de frente para verla. La realidad es que en este nivel las letras están muy juntas y no te será demasiado complicado conseguirlas a la primera. Ya verás, ya.

3-Vaciar la fuente.
Para vaciar la fuente tendrás que llegar a unas válvulas situadas en el balcón que está, según sales, a la derecha. Para lograr llegar hasta él, tendrás que **grindar** esa especie de saltito que te encuentras de frente, nada mas salir. A continuación, salta la rampa que hay de frente, y cae en la barandilla de las escaleras. Así podrás coger el impulso suficiente para llegar al balcón.

4-Coger las 5 campanas.
A continuación te explicamos en que lugares están las campanas.
La primera la puedes encontrar nada mas salir, a la derecha, bajando por las escaleras. Desde ahí, a la izquierda, encontrarás otra. La tercera campana está en el toldo azul. La cuarta a la izquierda de la rampa donde estaba la letra T, subiendo las escaleras, y la quinta y última cerca de la cuarta.

5-Hacer un bluntslide en el toldo azul.
Para que te resulte mas sencillo hacerlo, puedes ir a la opción de comprar saltos especiales y comprar uno que se llama (one foot bluntslide) y colocarlo donde tú quieras. Así te será mas sencillo realizar este objetivo.





6-Hacer un liptrick en 4 rampas de la zona oculta.
En la zona oculta, luego te diremos como llegar a ella, tienes que realizar en 4 rampas un **"liptrick"**. Las rampas en las que debes realizar el **"liptrick"** son 3 de las que hay en la zona de saltos y la del **half pipe** (no te será difícil encontrar las rampas en las que debes realizar el liptrick puesto que no hay muchas rampas donde probar).

7-Cinta escondida.
Para coger la cinta escondida deberás **grindar** el hilo telefónico que cruza la fuente por encima. Tranquilo, pese a lo que parece, no te será muy difícil.

8-100% de los objetivos (coger todos los billetes).
En este nivel los únicos billetes que merece la pena mencionar son los que, para cogerlos, te tienes que subir al balcón. Hacerte con los demás no será un tema que tenga mucha complicación. Estáte atento, eso sí, a la hora de coger todos los billetes que se encuentran en la zona oculta.

9-Zona oculta.
Para abrir la zona oculta, tienes que grindar el cable que hay enganchado a la barandilla de la rampa del edificio donde está la letra T. Cuando logres realizar esta espectacular acrobacia, se caerán los postes que sujetan el cable, y romperán la verja situada de frente. Métete por el camino que acaba de abrirse, y accederás a la nueva zona secreta. Recuerda: coge los billetes.







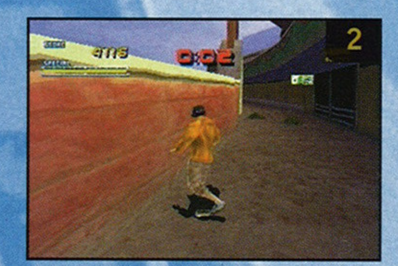
8 NIVEL: BULLRING



1- Competición.
Esta es la tercera competición, y el último nivel del modo carrera. Aunque hay un **half pipe** bastante grande en el que se pueden hacer muchas piruetas, te recomendamos que intentes hacer el siguiente salto: según salgas dirígete a la derecha, donde encontrarás una rampa bastante grande. Utilízala para impulsarte y, a continuación, ve hacia la rampa que simula la barrera de la plaza de toros y **grinda** para deslizarte por una suerte de pancarta decorativa. Cuando se acabe la pancarta puedes seguir grindando la parte superior de la plaza de toros. Eso te dará muchos puntos si lo acompañas con piruetas.

2- 100% del nivel.
En este nivel, los billetes mas difíciles de coger son los que se encuentran en las dos barras que cruzan la plaza de toros en forma de cruz. Para cogerlos, tendrás que subir a la parte superior de la plaza e impulsarte en las rampas que hay colocadas donde empiezan los cables .También hay algún billete en las pancartas decorativas situadas a los lados de la plaza, y en el callejón.





ACROBACIAS Y SUS PUNTUACIONES.

SPECIAL TRICKS

Piruetas	Precio	Regular	Goofy	Skater
One Foot Smith	$7500	Variable	Variable	Bob Burnquist
Darkslide	$7500	Variable	Variable	Custom
Triple Kickflip	$7500	1250	1450	Steve Caballero
Hardflip Late Flip	$7500	1500	1800	Andrew Reynolds
Double Hardflip	$7500	1500	1800	Geoff Rowley
540 Flip	$7500	1250	1500	Custom
Shove It Rewind	$8000	1250	1500	Custom
Fingerflip Airwalk	$8000	1500	1800	Bucky Lasek
Christ Air	$8500	1000	1200	Rune Glifberg
Overturn	$8500	Variable	Variable	Tony Hawk
Madonna Tailslide	$8500	Variable	Variable	Elissa Steamer
Rocket Tailslide	$8500	Variable	Variable	Bob Burnquist
Hurricane	$8500	Variable	Variable	Chad Muska
Nosegrind to Pivot	$9000	Variable	Variable	Kareem Campbell
Laser Flip	$9000	1500	1800	Jamie Thomas
Kickflip McTwist	$9000	3500	4200	Custom
FS 540	$9500	3500	4200	Steve Caballero
Casper	$9500	Variable	Variable	Kareem Campbell
Triple Heelflip	$9500	1700	2040	Andrew Reynolds
Half Flip Casper	$9500	1250	1500	Geoff Rowley
Hospital Flip	$9500	1250	1500	Elissa Steamer
One Foot Bluntslide	$9500	Variable	Variable	Rune Glifberg
Rowley Darkslide	$9500	Variable	Variable	Geoff Rowley
The Fandangle	$9500	Variable	Variable	Eric Koston
Sacktap	$10,000	1500	1800	Tony Hawk
The Big Hitter	$10,000	Variable	Variable	Bucky Lasek
Hang Ten	$10,000	Variable	Variable	Steve Caballero
Racket Air	$10,000	1500	1800	Bob Burnquist
Kickflip 1 Foot Tail	$10,000	1250	1500	Rune Glifberg
Nollie Underflip	$10,000	1500	1800	Rodney Mullen
One Foot Japan	$10,000	1250	1500	Bucky Lasek
Beni F-Flip Crooks	$10,500	Variable	Variable	Jamie Thomas
One Foot Nose Manual	$10,500	Variable	Variable	Jamie Thomas
Ghetto Bird	$11,000	1750	2100	Kareem Campbell
Indy Frontflip	$11,000	4000	4800	Eric Koston
Heelflip Darkslide	$11,500	Variable	Variable	Rodney Mullen
Pizza Guy	$11,500	1750	2100	Eric Koston
Mute Backflip	$11,500	4500	5400	Chad Muska
Handstand Nose Manual	$11,500	Variable	Variable	Chad Muska
Indy Backflip	$11,500	4000	4800	Elissa Steamer
Casper to 360 Flip	$12,000	Variable	Variable	Rodney Mullen
The 900	$15,000	8000	9600	Tony Hawk





Todo tuyo.

Ahora con tu nuevo NOKIA 3310 lo tienes todo.

Ponle las carcasas más locas. Diviértete con sus cuatro juegos. Elige entre sus 35 tonos de llamada o bájate más de la Red.

Además, con tu nuevo NOKIA 3310 no te quedarás colgado: estarás comunicado hasta 11 días en espera.

Llama a tu chica simplemente diciendo su nombre. Envíale imágenes o mensajes cortos mediante texto predictivo.

Ah...!, y diviértete chateando con su nueva función de chat.

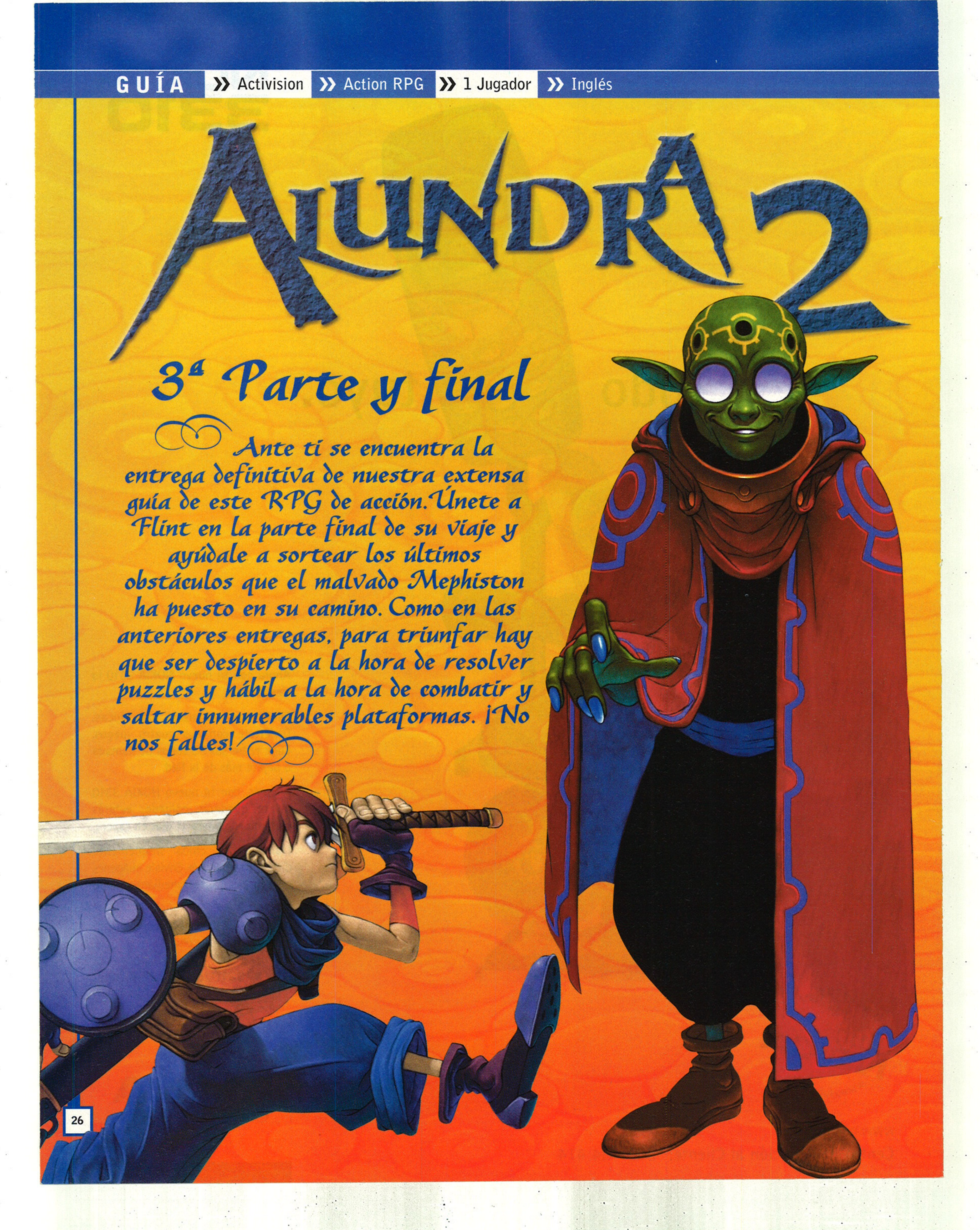
NOKIA 3310, disfrútalo a tope.





www.nokia.es

Centro de Atención al Cliente: 902 404 414



Alundra 2

3ª Parte y final

Ante ti se encuentra la entrega definitiva de nuestra extensa guía de este RPG de acción. Únete a Flint en la parte final de su viaje y ayúdale a sortear los últimos obstáculos que el malvado Mephiston ha puesto en su camino. Como en las anteriores entregas, para triunfar hay que ser despierto a la hora de resolver puzzles y hábil a la hora de combatir y saltar innumerables plataformas. ¡No nos falles!



Corazón, corazón

Camina un poco y habla con Albert y Ruby. Te pedirán que encuentres a Zeppo, por lo que tendrás que volver a subir por la escalera y avanzar hasta una puerta metálica. Tras ella te espera Zeppo, que te mandará de vuelta con sus hijos. Charla con ellos y te dejarán pasar por la pasarela que custodian. Avanza esquivando las enormes bolas de pinchos hasta que un bloque corte el camino. Baja por las escaleras que hay cerca, y retira la piedra amarilla para desbloquear el paso. Más adelante te encontrarás en la misma situación, pero esta vez tienes que descender y avanzar hacia la derecha para empezar a subir por los bloques desde el lado derecho. Usa el interruptor que hallarás y continúa avanzando. Acaba con todo signo de vida y caerá, de no se sabe donde, otro botón. Acciónalo y sigue hasta que la perspectiva cambie y te halles en una bifurcación. Toma el camino que va hacia el norte, esquivando unos pinchos del suelo. Toma de un cofre **200 monedas** y se abrirá una puerta en los alrededores. Crúzala y más adelante encontrarás dos cofres custodiados por varias criaturas. Coge de ellos algunas **monedas** y una **llave**, y retrocede hasta la bifurcación.

Toma ahora el otro camino, hacia el Sur, y usa la llave en una puerta. Luego dirígete al Este hasta dar con unas plataformas que conducen a un bloque de madera. Agárralo y retrocede un poco para dar con un botón circular en el noroeste. Pon el bloque sobre él y otra puerta se abrirá en el Este. Pasa por ella y sigue un trecho hasta dar con

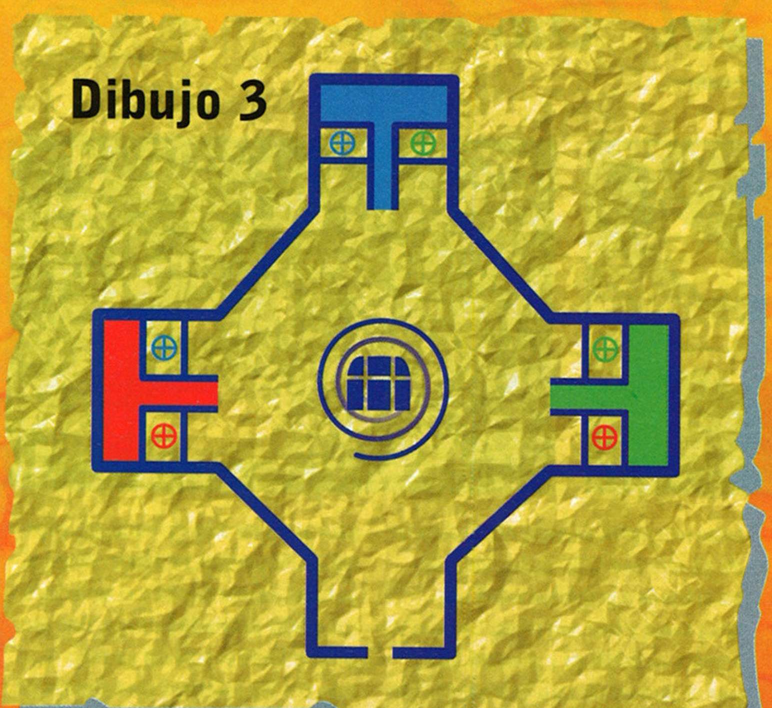




un tipo y un círculo curativo. Cruza la puerta que hay justo al lado, y estarás en una cámara con varios artefactos y, en el centro, la **Lamp of Lumiere**. Para conseguirla tendrás que colocar las piezas de colores en los huecos correspondientes, algo bastante sencillo si miras el DIBUJO 3. Con la lámpara en tus bolsillos, sal y continúa por el pasillo hasta que des con un pirata, habla con él y sigue hasta unas tinajas azules. Coge del baúl el **elixir**, equípate con el Siren Ring y sumérgete un poco más adelante. En este trecho acuático, limítate a avanzar hacia la izquierda hasta salir fuera, y así encontrarte de nuevo con Ruby y Albert.

Sube las escaleras y ve al norte hasta otra puerta, crúzala y sigue hasta una zona con una antorcha azul. Apágala con el anillo y sube a las columnas que hay al lado antes de que desaparezcan. Así, lograrás llegar hasta un **elixir** y una escalera. Sube y, ya en la siguiente estancia, baja hasta el suelo y coge **5 dardos**. Ahora ve hacia el otro lado y verás una palanca y una estatua gris. Tienes que accionarla y usar de nuevo tu cabeza para que cuando la estatua se ponga en movimiento no caiga al suelo y sí sobre el dichoso interruptor. Ahora que el bloque gris ha bajado, sube por él hasta la madriguera y destrúyela. Acciona el nuevo botón que ha aparecido y asciende por las plataformas hasta la cima para tomar de un cofre una **llave**. Da media vuelta, y deshaz tus pasos hasta llegar a la antorcha azul. Desde allí, ve hasta una puerta que hay al Sur y usa la llave. Acaba con los bichos que pululan por la sala, y una plataforma se elevará durante unos instantes hasta quedar a la misma altura que un bloque amarillo. Dispárale y una porción de puente se colocará justo delante de Zeppo.

Regresa junto a Albert y Ruby y habla con ellos. Tras eso, móntate en el teletransportador que hay cerca y aparecerás en la boca. Amontona las cajas formando una escalera junto a la torre que hay delante de la lengua, para llegar hasta una puerta. Revienta la bolsa de carne, acciona la palanca y acaba con más bichos para poder continuar. En el siguiente corredor, acciona el interruptor y avanza sin tropezar con ningún obstáculo (usa el barrido para pasar por debajo del chorro de vapor) o la puerta del fondo se cerrará. Así pues, procura no perder mucho tiempo. Coge el **elixir** del cofre y ve al pasillo central de esta zona. »



Coloca las piezas de colores en los lugares marcados para conseguir la Lamp of Lumiere. Con esto conseguirás no activar la alarma y salir en bastante en buen estado.



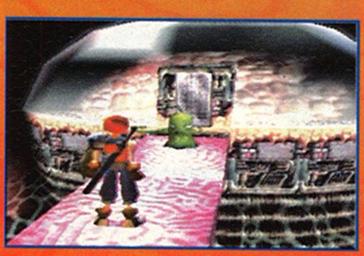




Compra a ese tipo todo lo que necesites, pero sólo si tienes dinero, claro está.



Usa tu cabeza para evitar que la estatua caiga al suelo y se haga añicos.




Tendrás que deshacer parte del camino andado, pero esta vez te encontrarás el camino un poco más "húmedo".


Para llegar hasta la puerta de arriba, coge las cajas y forma una bonita escalera como ésta que ves aquí.

» Dispara al bloque verde para que baje y te permita el paso y pulsa otro botón para que una puerta quede abierta durante unos instantes. Tienes que llegar hasta ella de igual forma que en el corredor anterior, es decir: sin sufrir ningún daño. Allí, otro interruptor espera para ser pulsado y abrir otra puerta. Crúzala y desciende por una rampa esquivando bolas con pinchos.

La próxima estancia la encontrarás llena de bolsas de carne que tendrás que destrozar para coger algunos ítems, aunque hay una pequeña que te servirá para subir un escalón alto hacia otro cofre. Continúa y ve de frente hasta que subas una rampa. Dispara a dos de las tres bolsas de carne que forman la torre, y usa la tercera para llegar hasta un bloque de madera. Tómalo y explora reventando bolsas hasta que des con un interruptor circular sobre el que poner la caja. Sal por la puerta que ahora ha quedado abierta y aniquila a todos los bichos que encuentres. Con esto conseguirás que se levante una de las dos planchas metálicas que protegen un interruptor. Luego dispara al cristal verde y corre a golpear las dos palancas que hay en la zona central para levantar la segunda plancha. Cuando pulses el botón, el puente hacia el corazón habrá quedado completado. Ahora, recupera del baúl gris el **Star Prism** y utiliza el teletransportador para llegar hasta la boca. Una vez allí, usa rápidamente la otra baldosa de transporte y salva la partida. Por último, sube las escaleras y dirígete hacia donde estaba Zeppo.

Corazón



No tendrás demasiados problemas para acabar con los sufrimientos de esta bestia mecánica. El enorme corazón se limitará a liberar a unos bichos no demasiado peligrosos y a lanzarte unos rayos. Cada vez que baje, corre a propinarle todos los golpes que puedas. Cuando reciba un poco de tu medicina, empezará también a lanzar bolas de fuego al suelo. La mejor forma de evitar dichas bolas es usar la capacidad de ingravidez del Pixie Ring cuando empiece este ataque. Con unos cuantos impactos más, cederá sin problemas.



Escapando del Barón

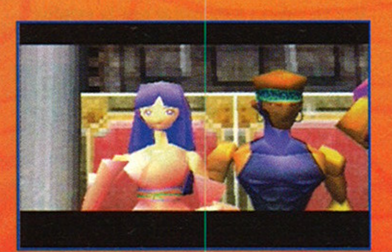


Llegarás a la entrada del castillo de Varuna. Entra al palacio y observa la escena en la que serás traicionado por el Barón Díaz, acabando con tus huesos en una fría celda. Aprovecha para curar tus heridas y salvar la partida. Observa la frustración de los malos y luego aparecerá la hija del Barón, Natasha. Ésta hermosa criatura te ofrecerá una vía de escape mediante un agujero en el suelo. Salta por él y, una vez en los subterráneos, ve a hacia el Este para hacerte con un **Small Life Crest**. Luego busca una palanca que, al accionarla, hará que aparezca otra cerca, pero sólo durante unos breves instantes. Usa cualquiera de tus anillos para accionar la primera a distancia y corre para golpear la segunda. Una puerta se abrirá y podrás llegar hasta un interruptor al Norte. Úsalo para que caiga una estatua azul con una hoguera encima. Destrózala y recoge la fogata antes de que se haga añicos contra el suelo. Con ella podrás encender la antorcha que tienes al lado y así llegar hasta una nueva palanca. Acciónala y se abrirá otra puerta en el Sur. Tras ella, encontrarás una estatua móvil que lanza fuego y tres antorchas. Haz que la primera se encienda y pasa por otra puerta para pulsar otro interruptor. Con esto se desbloqueará la última puerta, pero antes de dirigirte hacia allí, coge del pasillo paralelo un **elixir**. Ahora sí, ve hacia aquella puerta y coge de otro cofre **500 monedas** de oro. Tras eso, dirígete hacia el final del corredor y sube por las escaleras para presenciar una larga e interesante animación.

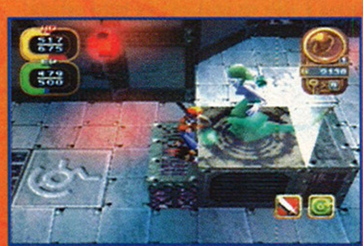




Primero ve hacia Gwaba Town. Habla con el pequeñajo que te espera en la entrada y vete hacia el elevador para descender hasta la primera planta. Cuando llegues, verás dos estatuas amarillas. Usa tu anillo para hacerlas añicos y así lograr la **pieza 35**. Ahora ve hacia el puerto y monta en el barco para salir de esta ciudad lo más rápido posible hacia tu próximo destino.


Esa es la hija del malo y el que está a la derecha es el guardaespaldas. Precioso.


Con el Dryad Ring en tu poder podrás desbloquear pasillos como este de aquí.

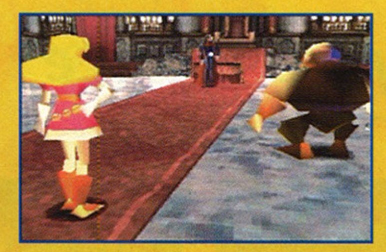

Esas "señoritas" son bastante peligrosas. Procura alejarte de sus garras.



Este es el templo dedicado a la extraña magia que practica el mago Mephisto.



Este es Puerto Medusa, donde podrás probar suerte en el mini juego de las tinajas (mira el apartado de los mini juegos). Además, en la segunda planta de ese mismo lugar, podrás coger la **pieza 36**. Vuelve al barco y pide que te



lleven de vuelta a Gwaba. Desde allí, tendrás que ir hacia el puerto para entrar en la misteriosa Iglesia de la Llave, dispuesto a descubrir todos sus malignos secretos.

Desciende por las escaleras que te muestra el chaval y hazte con el **elixir** que hay en un cofre cerca de esos escalones. Ya con él en tu poder, dirígete rápidamente hacia el Oeste.

Allí verás un nuevo tipo de enemigo, parecido a la Medusa mitológica. Antes de que puedas eliminarlas, tendrás que bajar el muro de energía que las cubre a ellas y a un cofre. Para ello, pulsa los interruptores que hay junto a la pared y extermínalas para llegar hasta el cofre. Recoge la **llave** que hay en su interior y úsala en la puerta cercana. Avanza y usa las piedras que encuentres en los alrededores para atizar a estas "medusas", pudiendo así eliminarlas sin problemas. Si bajas por la escalera que hay en ese pasillo, llegarás hasta un libro y un círculo curativo. Utilízalos si crees que los necesitas. Ve ahora hacia el Sur, hasta una cámara bastante amplia, arrojando piedras a todos los bichos que te salgan al paso. Cuando logres acabar con todos ellos, tres bloques verdes caerán junto a ti. Utiliza tu anillo Pixie para hacerlos botar en este orden, mirando al Sur: central, derecho e izquierdo. Mientras botan, súbete a ellos (en ese mismo orden), y salta hasta el interruptor que hay en lo alto. Al pulsarlo, la estructura central de esa cámara descenderá, y dejará a tu alcance un cofre que contiene una **llave**. Usa esa llave en la puerta que hay en la parte inferior y crúzala. Aquí darás con unos extraños bichos y otro baúl. Coge de su interior **10 dardos** y sube las escaleras para regresar a la cámara de antes.







Explorando la iglesia

Ve a la pared del Oeste y vuelve a usar la llave. Avanza por la sala esquivando las trampas hasta el fondo, donde aparecerán por sorpresa dos plantitas que tendrás que eliminar. Hecho esto, caerá frente a ti un cofre con un **elixir** en su interior. Ahora súbete a él, salta hasta la primera estatua amarilla y continúa brincando hasta el final. Desde ahí podrás llegar hasta los 3 cofres que hay sobre los bloques y coger de dos de ellos una **llave** y **100 monedas** de oro (en el otro hay una sorpresita). Ahora baja al suelo y destruye las estatuas amarillas para descubrir un cofre con la **pieza 37**. Ve hasta el fondo y usa la llave en una puerta para llegar a una sala alargada con algunas tinajas voladoras. No hagas caso de momento a las estatuas rojas y cruza la siguiente puerta. Elimina a las alimañas que vigilan esta zona y una plataforma bajará para que puedas llegar a la zona superior. Usa las bolas de fuego que salen de los cofres marrones para encender las tres antorchas, y que aparezca un baúl gris con un **Small Life Crest** dentro. Con esto también habrás logrado que se abran dos puertas. Mirando al Oeste, ve por la de la izquierda para llegar a una cámara llena de lava.

Ve saltando de bloque en bloque hasta que veas en uno de ellos una de esas medusas. Acaba con ella y salta hasta la cornisa en la que hay dos cofres; uno es una trampa y en el otro hay una nueva **llave**. Continúa hasta el



fondo y elimina a más bichos. En la siguiente estancia, esquiva a todos los torbellinos y avanza hasta que llegues a un teletransportador, apartando un bloque y registrando dos cofres para hacerte con algunas **monedas**.

Aparecerás, tras usarlo, en la sala de los cofres y las antorchas. Entra ahora por la puerta de la derecha (mirando al Oeste). Haz añicos la estatua gris y evita la bomba que hay en su interior.





Empieza a saltar de bloque en bloque destruyendo otras dos estatuas más para pulsar un interruptor y coger la **pieza 38**. Continúa hasta el fondo y activa un segundo interruptor que hay bajo otra figura para que la pared que hay al lado descienda. Acaba con la medusa y sal por la otra puerta para volver a la sala de los torbellinos. Avanza esquivándolos y coge de unos cofres **10 dardos** y **500 monedas**. Finalmente cruza la puerta que hay en el extremo Oeste.



Tras usar las estatuas amarillas para llegar hasta el cofre, redúcelas a polvo.



Procura no caerte a la lava hasta que no te hayas hecho con el Newt Ring.



Intenta que esas torres vegetales no se quemen. Luego las necesitarás.

La presa y el monte



Estás en Turkey Dam. En esta primera estancia, haz que la bola de fuego que te sigue encienda la bomba que descansa sobre el bloque que hay junto a la pared. Procura que la bola no queme las torres vegetales de la zona central para luego poder usarlas. Cruza la puerta tras ver pasar un vagón y acaba con todos los bichos para que un tonel quede a tu alcance. Agárralo y ponlo en el segundo escalón de la escalera por la que has llegado. Súbete a él y salta hasta la cornisa. Abre el cofre y hazte con **500 monedas**. Ahora sal de ahí por la otra puerta a la parte superior de la sala anterior. Ve hasta el otro extremo, coge más dinero de otro cofre, y salta sobre las torres vegetales hasta la **pieza 39**.

Ve hacia el otro extremo de la sala y cruza una puerta que hay frente a una escalera. Corre por la cornisa hasta otra puerta que conduce a una sala con enemigos. Acaba con ellos y caerán unos bloques verdes. Ponte junto al segundo de ellos, dispárale con tu Pixie Ring y monta en él. Cuando pases frente al tercero y cuarto, dispárales también y salta a ellos para ascender hasta una cinta con bolas de pinchos. Ve hacia la izquierda y usa de nuevo tu anillo en otro bloque para llegar junto a un cofre gris con un **Elemental Orb** y a una niña. Habla con ella y ahora baja hasta el suelo cogiendo de un cofre marrón unas **uvas**. Cruza otra vez la cornisa de la presa y sube por la escalera que viste antes. Salta al elevador, charla con los chicos, baja y sal de ahí. Abandona Tortuga Beach y, desde el mapa, ve a Mount Firedrake.





Ve subiendo escalones hasta lo más alto mientras esquivas unos enormes pedruscos. Dispara a la antorcha azul y sube a ella desde la plataforma para llegar a un libro y a un círculo curativo. Úsalos si quieres y salta hasta el cofre que hay en la lava para coger un **racimo de uvas**. Sigue caminando hasta otra zona donde encontrarás unos seres azules, parecidos a pollos, bastante molestos. Acaba con todos ellos y continúa saltando de islote en islote. Al fondo encontrarás una cascada por la que bajan algunos pedruscos. Salta a uno de ellos y de estos a los laterales de la cascada para llegar hasta la cima. Elimina a las enormes criaturas que te atacarán y sigue avanzando hasta que veas, junto al río de lava, un bloque con una bomba encima. Esquiva las bolas de fuego que salen de éste y salta a la otra orilla para hacerte con una hoguera. Úsala para hacer que explote el bloque y ve por el túnel que hay detrás. Pasa de los seres que intentarán detenerte hasta salir junto a otra zona con lava. Encontrarás una bomba junto a un foso y, un poco más adelante, un bloque de piedra que tapona el camino. Lanza la bomba hacia él, calculando el momento justo para que la bomba se cruce con la bola de fuego que sube y baja desde el foso. Más adelante darás con otra bomba y, en una plataforma, con una hoguera. Lanza la bomba hasta esa plataforma y luego ponla sobre la que se mueve hacia el siguiente bloque. Cuando la bomba esté junto a ti, enciéndela con la hoguera para que explote justo al lado del bloque. Con el camino ya despejado, avanza hasta salir a un puente colgante en el exterior. No te entretengas a jugar con esas lindas criaturas y continúa.



Sólo cuando enciendas todas las antorchas, podrás pulsar el botón



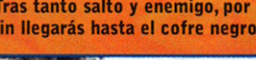
"Gracias" a estos chavales, tendrás que darte una buena vuelta por el monte.

En la siguiente cámara tendrás que destruir las 3 estatuas azules que hay a los lados para poder llegar al cofre negro que hay junto a la pared. Dentro encontrarás el **Newt Ring**; con él podrás lanzar bolas de fuego y caminar sobre la lava. Da media vuelta y vuelve hasta el libro de salvado que hay al principio de la zona. Pulsa el interruptor rojo y salta sobre la plataforma para llegar hasta un bloque. Usa tu nuevo anillo en las cuatro antorchas que tiene en las esquinas, y dejarás un nuevo interruptor al descubierto. Acciónalo y un bloque desaparecerá en la cámara en la que conseguiste el anillo. Ve hacia allí y llegarás hasta un túnel. Ve hacia el Sur y activa una palanca para que un bloque del laberinto en el que estás cambie de sitio. Ve hacia esa posición y camina hacia el Este para hacerte con la **pieza 40**. Ahora ve hacia el Sur de nuevo para hallar otra palanca y un cofre con un **elixir**. Finalmente, cambia la posición de las tres palancas que verás para despejar la salida del nivel.



La única forma que hay de llegar hasta la plataforma es colocando así el barril.





Tras tanto salto y enemigo, por fin llegarás hasta el cofre negro.





Buceando en el río

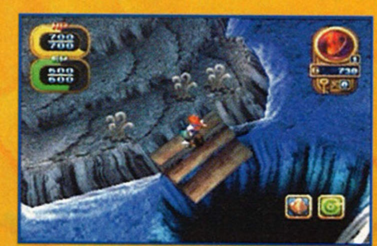






Tras ver la escena en la que los lacayos de Mephisto hallan el **3-Eye Idol**, salva la partida en el islote y luego equípate con el Siren Ring. Busca en el islote un lado por el que saltar al agua y prepárate para un poco de buceo. Baja hasta el fondo y encontrarás una de esas estatuas que sueltan minas cuando se les dispara. Haz que lance una y guíala por la derecha hasta un bloque para hacerte con unas **uvas**. Luego usa otra mina para eliminar el bloqueo que hay un poco más arriba y así pasar al segundo tramo del río. En esta zona, limítate a buscar en el fondo la estatua de turno y empieza a destrozar bloques para ir avanzando hacia la derecha. Pero antes de abandonar esta parte, dirige una mina hasta casi la superficie para hacerte con el **Elf Steel** que necesitas para conseguir el Valar Shield.

Saldrás a la Dark Isle. Camina un poco y encontrarás al tendero, acosado por un par de bichos. Elimínalos y compra todo los ítems que creas necesarios. Ahora ve hacia el Norte para subir unas escaleras. No sigas por el agujero en la roca del que sale luz, porque lleva a Dragonia. Antes tienes que explorar la zona. Si vas hacia el Sur verás un libro y un círculo curativo. Úsalo y sube por las escaleras que hay justo al lado. En tu ascenso encontrarás varios bloques verdes que te bloquean el paso. Salta de la escalera en la que estás y, con tu anillo Pixie, flota y dispara al bloque verde de la escalera de enfrente. Salta hasta ella y continúa repitiendo ese procedimiento hasta que llegues a un tramo en el que cae de lo alto un bola con pinchos. Sube a esa escalera y, cuando creas que la bola te va a golpear, salta y aléjate de la escalera un poco mientras flotas y evitas el impacto. Sube hasta la cima, aniquila a los 4 robots que te esperan y coge una **llave** del cofre que caerá.



Antes de tirarte al foso de agua, procura llevar puesto el Siren Ring.



Aunque no te guste, tendrás que volver a usar los bloques saltarines.

Dragonia



Baja hasta la zona anterior y ahora pasa a Dragonia. Acaba con los dos bichos y usa la llave en la puerta para continuar. Camina esquivando las trampas y déjate caer al foso. En éste, encontrarás una puerta en el lado izquierdo que conduce a una cámara. Aquí verás dos antorchas y dos interruptores circulares. Enciende las antorchas con el Newt Ring y en el fondo de la sala caerán dos bombas sobre sendas estatuas rojas. Usa la bola de fuego de tu anillo sobre las dos figuras para que lancen las bombas sobre los dos interruptores. Mientras estos dos permanezcan pulsados, una plataforma bajará junto a las estatuas y, gracias a ella, podrás llegar hasta el cofre que guarda la **Shining Sword**. Sal de ahí y sube hasta la cornisa usando las dos pequeñas plataformas que hay junto a la bola de pinchos móvil. Ahora déjate caer a las tres plataformas que hay un poco más abajo y avanza saltando hacia la derecha. Sube y tira la pared-pie para subirte en ella y así llegar hasta el cofre marrón que hay a su izquierda. Coge de su interior una **llave** y úsala en la puerta que hay al fondo del pasillo.

En este nuevo corredor tendrás que llevar la bomba hasta el final del mismo, esquivando los chorros de fuego (para ello lo mejor es tirarla por encima) y saltando sobre plataformas. Colócala junto al bloque del fondo y enciéndela con tu anillo de fuego. »



Con esa espada, tu misión de limpieza será mucho más placentera.



Sin las bombas de la calavera no podrás seguir avanzando por estos pasillos.

LAS PIEZAS DE LOS PUZZLES

Aquí tienes una lista con la localización de todas las piezas que necesitas para potenciar tus ataques. Para obtener una información más detallada del lugar en el que se encuentran, lee el texto principal de la guía:

1: Kindra Forest.
2: Montañas Sparrowhawk, te la da Alexia.
3: Paco Village derruida.
4: Tortuga Beach.
5: Toroledo, casa de las niñas.
6: Toroledo, posada .
7: Toroledo, establo.
8: Ox Tank, sala de los pistones.
9: Ox Tank, encima del bloque.
10: Howling Cave.
11: Dunn Webb, junto al primer punto de salvar.
12: Dunn Webb, sal de las cintas transportadoras.
13: Dunn Webb, segunda puerta en la zona de las pulgas.
14: Dunn Webb, túneles de las minas.
15: Puerto Medusa, primera sala del centro de pruebas.
16: Puerto Medusa, segunda sala del centro de pruebas.
17: Mansión Lady Milena, agujero junto a libro de guardado.
18: Mansión Lady Milena, en las cercanías del cocodrilo.
19: Mansión Lady Milena, en el balcón.
20: Gwaba, casa de Po. »


Tendrás que calcular tu disparo para que la bomba caiga en el sitio adecuado.


Esos sapos azules no dejarán de molestarte a lo largo de todo el nivel.





» Esto hará que el bloque salte por los aires dejando al descubierto una puerta. Ahora tienes dos posibles caminos por los que seguir. Ve por el del Este y encontrarás un primer bloque con dos bombas en lo alto. Enciende con tu anillo la que tiene una calavera pintada y, cuando explote, recoge la otra. Arrójala a un segundo bloque de piedra antes de que estalle y agarra un tercer explosivo. Úsalo en el último pedrusco y pasa por la puerta. Aquí te esperan tres robots invisibles. Acaba con ellos y conseguirás la **pieza 41**.

Da media vuelta y pasa ahora la puerta del Norte. Usa las bombas que lanzan los robots para hacer saltar por los aires los bloques de la habitación. Hecho esto podrás coger de dos cofres **500 monedas** y una **panacea**. Sube por las escaleras y verás una estatua roja giratoria sobre la que caen bombas ya encendidas y dos piedras. Dispara a la estatua con el Newt Ring, calculando para que las bombas caigan sobre los bloques y los destruyan. Pulsa los dos interruptores y pasa a la sala contigua. Acaba con los enemigos que te esperan y se abrirá otra puerta. Ve por la puerta del Este y usa el libro y el círculo.

Sal al pasillo de nuevo y observa la situación. Delante tienes una serie de bloques de piedras con dos bombas en lo alto. Dispara a la de la calavera pintada y corre para coger la segunda bomba ya encendida. Si lo haces todo rápidamente, podrás lanzarla para que aterrice entre los siguientes bloques. De estos caerá una tercera bomba sin activar. Coge ahora ese tercer explosivo y avanza con él, esquivando los chorros de fuego, hasta una plataforma con una antorcha azul. Retrocede y recoge la bomba con la calavera pintada que has encontrado por el camino. Con los dos explosivos en tu poder, usa uno como escalón para llegar hasta la antorcha. Apágala con el Siren Ring y coge la segunda bomba para colocarla encima de la antorcha. Equípate con el Pixie Ring y usa tu habilidad para flotar para colocarte encima de la antorcha. Sube ahora a la segunda bomba y salta desde ahí hasta la plataforma cercana para llegar al cofre con la **pieza 42**.

Baja y cruza la puerta del fondo del corredor. En esta sala hay dos bichos y un robot lanza-explosivos. Guía a este último hasta el fondo y haz que vuele por los aires el bloque de piedra. Luego elimínalos a todos y salta a un escalón que hay en un rincón. De ahí salta a la estructura central y, de ésta, al cofre que hay junto a la puerta de entrada. Con la **llave** que has encontrado en su interior, sal de ahí por la otra puerta.









La mascota de Mephisto

En esta sala verás un lanzallamas en el suelo que gira cada poco tiempo. Cerca de él hay dos interruptores redondos y dos bombas. Cógelas y colócalas en lo alto de los interruptores para que la plataforma del rincón baje hasta tu altura. Coge del cofre la **pieza 43** y continúa por la otra puerta. Coge del cofre del rincón un **elixir** y espera a que los torbellinos de la sala se dividan, momentáneamente, en dos grupos formando un pasillo. Corre hacia el interruptor y pasa al compartimiento contiguo donde te esperan dos robots invisibles y una "rana" azul. Engaña a esta última en sus saltos para que caiga sobre el interruptor que hay pegado a la pared. Coge la **llave** que hay en el cofre que ha caído del techo y cruza la puerta a la siguiente zona. En este pasillo, tras observar horrorizado al dragón durmiente, acaba con todos los robots lanzabombas. Antes de subir por la escaleras, coge del pasillo que hay hacia el Este **500 monedas**.

Una vez en la azotea, te enfrentarás a dos enormes criaturas que te podrán las cosas un poco difíciles. Al ser eliminadas, caerá un cofre con una **llave** en su interior con la que podrás abrir la puerta que hay en la pared. Estás en la celda del dragón que habías visto antes. Baja las escaleras hasta quedar a su altura y empezará a hablar. Ese será un buen momento para que cruces la puerta que hay frente a su cabeza, y bajes por las escaleras para guardar la partida.


Estos dos bichos aparecerán por sorpresa en la azotea. Si dejas que te acorralen, lo pasarás muy mal. Si esto llega a ocurrir, usa alguna de las invocaciones.


Este golpe es realmente efectivo cuando los enemigos son numerosos.


Busca en todos los rincones cofres negros como el de arriba

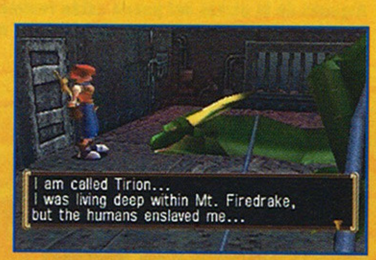
Bloodfang

Ante ti aparecerá un felino de gran tamaño, con una bonita bola de pinchos en su mano. La principal característica de Bloodfang es la velocidad con la que se mueve y golpea. Empezará con una carrera por el exterior de la sala, por lo que deberás esperar en la zona central. Ese es el único momento en que es vulnerable a tus ataques, así que calcula cuando va a pasar a tu lado para propinarle una buena tunda. Cuando reciba o se canse de correr, saltará a la zona central y empezará a trazar círculos con su arma.



Para esquivarla, no dejes de correr pegado a la pared. Tras varios golpes, Bloodfang se enfadará y añadirá un nuevo golpe a su repertorio. Tras un tremendo salto, se abalanzará a por ti envuelto en fuego. La mejor forma de esquivarlo es esperarle en la zona central y cuando se lance, correr hacia el exterior. Si llevas varios elixires y panaceas, no tendrás dificultades para ganar.

Tras derrotarle, coge el **Dragon Soma**, un **Elemental Orb** y el **3-Eyed Idol** y baja hasta la guarida del dragón que viste antes. Tras una nueva charla con este impresionante animal, se ofrecerá a llevarte a cualquier lado en su lomo. Obviamente, debes aceptar su ofrecimiento (no vaya a ser que cambie de idea), y prepararte para hacer un poco de turismo por estas castigadas tierras.



No te asustes, no te morderá de momento. Si lo liberas, te lo agradecerá.



Equipándote

Sube a tu nueva montura y dirígete a Gwaba Town para entrar en la Church of the Key. Avanza hasta la cámara alargada en la que viste las estatuas rojas. Usa el Newt Ring para hacer que la que tienes el cofre la lance a la siguiente. Tendrás que calcular bien el momento en el disparar para que el cofre no caiga al abismo. Finalmente, podrás hacerte con el **Elemental Charm** que, situado en tu bolsillo, reduce la cantidad de energía mágica que consumes cuando usas los anillos. Ahora sal al pueblo y ve a la casa de Jose, usa todos tus anillos en la habitación superior y un cofre con la **pieza 44** aparecerá de la nada.

Vuela ahora a Puerto Medusa y ve a la mansión de Milena. Sube las escaleras hasta el segundo piso y ve a la sala que da al balcón. Enciende la antorcha que hay en un rincón y la **pieza 45** será tuya. Dirígete a la zona de entrenamiento de los piratas y habla dos veces con uno de los piratas que hay en la primera caseta, el que está junto a dos barriles. Regresa ahora a las Seagull Ruins y en la segunda sala, dispara a las dos antorchas con el anillo de fuego para hacer que caiga el cofre gris con el **Small Life Crest**. Continúa hasta que des con el libro de guardado que hay más adelante, junto a un foso con plataformas móviles. Un poco más adelante, tras pasar la sala de las flechas, está la sala con estatuas azules donde te dejaste un cofre gris por abrir. En esta ocasión encontrarás dos barriles que, colocados entre los dos bloques de piedra, te permitirán llegar hasta la **Dwarf Stone** que hay dentro. Ahora dirígete hasta la enorme estancia con estatuas amarillas y un foso donde encontraste un cofre en alto. En esta ocasión, tienes el Newt Ring que te permitirá encender todas las antorchas del foso, aunque tendrás que hacerlo muy rápido para que la **pieza 46** caiga de la plataforma.

Monta en Tirion y ve a Turkey Dam. Rodea la caseta de entrada y la **pieza 47** será tuya con facilidad. Ahora vuela hasta Yagin Harbour y entra en la posada para encender otra antorcha y recoger la **pieza 48**. Ahora, vuela hasta la ciudad de Toroledo y ve al establo que hay pasado la plaza de toros. Dentro encontrarás otra antorcha apagada. Enciéndela y tendrás la **pieza 49** del puzzle. »



Estos ítems no son imprescindibles para la aventura pero ayudan bastante.



Habla con este pirata para poder coger una de las partes del Valar Shield.





»

21: Gwaba, casa de Sue.
22: Gwaba, en casa de Linda.
23: Seagull Ruins, en la sala de las estatuas rojas.
24: Seagull Ruins, cuando sostengas a la estatua con la cabeza.
25: Seagull Ruins, en la sala de las antorchas invisibles.
26: Seagull Ruins, en el bloque de piedra.
27: Eden Village.
28: Eden Ruins, cerca de las dos estatuas amarillas.
29: Eden Ruins, dejándote caer por un foso.
30: Eden Ruins, en una sala de pinchos, desde el foso sudeste.
31: Eden Ruins, tras coger las uvas en la zona de las lanzas.
32: Eden Ruins, en el laberinto de las estatuas amarillas.
33: Paco Village, tras derrotar al segundo guardián.
34: Puerto Medusa, en la estatua amarilla en el centro de entrenamiento.
35: Gwaba Town, tras las estatuas amarillas, junto al elevador.
36: Puerto Medusa, segunda planta de la caseta del minijuego "recoge vasijas".
37: Church Of The Key, bajo una estatua de color amarillo.
38: Church Of The Key, en la lava, bajo una estatua gris.
39: Turkey Dam, sobre las torres vegetales.

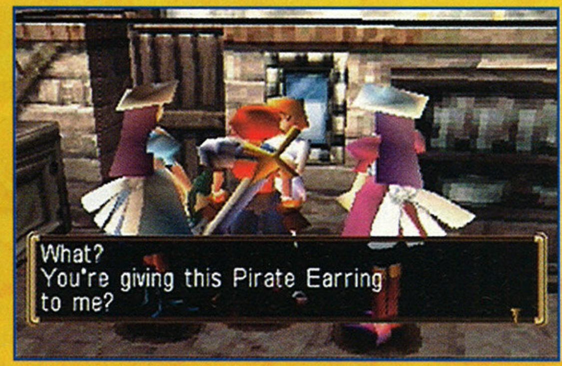
»

» Ve al valle Mithra y entra en el Ox Tank. Avanza hasta llegar a la zona de las rampas y las bolas. En una de estas salas (la de dos elevadores) hay una torre vegetal que podrás carbonizar con el Newt Ring para que deje a tu alcance la **pieza 50**. Sigue avanzando hasta llegar a la estancia anterior a la zona donde encontraste a Mutox. Derriba las torres vegetales y sube las escaleras para que puedas acertar con el Pixie Ring a los 3 cristales verdes que flotan en la estancia. Cuando los tres estén encendidos, caerá la **pieza 51** dentro del consabido cofre. Vuelve a subir la escalera y, en la sala final, verás bajo el cañón un cofre sobre una estatua casi invisible. Usa el Dryad Ring para hacerla añicos y la **pieza 52** será tuya.

Ahora toca armarse como es debido. Bien, ve a Puerto Medusa y entra en la tienda de armas. Habla con la niña que hay en la habitación y ella te dará por la Red Statue un **Pirate Earring**. Vuela a Toroledo y habla con la Princesa Vaca, en la segunda planta de la casa que hay junto a la posada. Entrégale este último ítem y te regalará el **Cow Princess Autograph**. Viaja con él hasta Varuna y habla con el guardia de la izquierda, en la entrada al castillo. Te lo cambiará por el **Vanilla Wafer**. Vuela a Eden Village y habla con el anciano que te dio el Dryad Ring. Le podrás cambiar el Vanilla Wafer por su pájaro **Goo Goo**. Lleva este pajarito al tipo de la tienda de ítems de Gwaba Town y él te dará la **Crimson Cape**. Ahora, ve a la casa de Milena en Puerto Medusa y habla con Belgar para que te la cambie por la **Rising Sword**. Por último, ve a las ruinas de Eden Village, y en la primera cámara tras bajar las escaleras, ve a un rincón con dos antorchas rojas. Enciéndelas y se abrirá una puerta tras la que está el **Elemental Ring**.



Algunas de la piezas del puzzle están realmente escondidas. Mira bien detrás de todos los obstáculos y objetos.



Esta chica debe llevar varios días mirándose en el espejo, en fin. Si hablas con ella te dará su autógrafo. ¡Qué modesta!



Colocando las reliquias



Con los bolsillos completamente llenos, ve a Varuna y habla con el Barón. Te llevará a las ruinas de la ciudad para que coloques el 3-Eyed Idol. Cuando retomes el control, toma la hierba que te da Ruby y pasa por la puerta que hay sobre Albert. Salva la partida y cruza la siguiente puerta. En esta cámara, esquiva los dos torbellinos y pulsa el botón azul dos veces para saltar sobre la plataforma grande mientras sube. Desde ahí, salta al muro de enfrente, coge el **elixir** del cofre, y cae sobre el otro interruptor azul. Sin moverte de ahí, salta sobre el lado de la pared más bajo y cruza las puertas que has abierto. Verás 6 antorchas rojas repartidas por la estancia y un cofre con algunas **uvas**. Enciende primero las dos más altas, luego las intermedias y finalmente las más bajas. Pasa por la puerta que se ha abierto y acaba con los dos bichos. Sigue caminando y pasa por la única puerta que te lo permite. Esquiva las trampas y coge de otro cofre más **uvas**. Retrocede al corredor anterior y lanza la hoguera por encima del bloque de piedra para que caiga sobre la antorcha del otro lado. Pulsa el interruptor azul que ha caído y pasa por la puerta que has abierto. En esta amplia cámara, aniquila a los enemigos y una plataforma se pondrá en movimiento. Coge la bomba y ponla sobre la palanca. Enciende la mecha y rápidamente, antes de que explote, salta sobre la cornisa de los pinchos. Cuando estos bajen con la explosión, pasa y sube a la plataforma para hacerte con la **llave** del cofre. Vuelve a la sala de las 6 antorchas y usa esa llave en la otra puerta.

En la siguiente cámara encontrarás, entre otras cosas, dos bombas cercanas a sendas palancas. Debes saltar el muro mediante el escalón y colocar la primera encima de la palanca; luego subirte a ella y saltar al muro. Camina por él hasta estar sobre la segunda bomba para repetir la acción. Salta finalmente a la zona central de la sala y pasa por debajo de los dos bloques grises. Pulsa el interruptor azul y luego el rojo. Esto pondrá en marcha un mecanismo que, si has colado bien las bombas, hará que el bloque amarillo salte por los aires, dejando al descubierto un agujero. Baja por él y coloca la bomba que verás cerca sobre la antorcha roja, junto a los dos pedruscos. Enciéndela y ambos explotarán dejando libre un botón. Púlsalo y cruza la puerta hasta llegar al final del corredor. Tendrás que destruir las estatuas que han caído antes de que los dos torbellinos que hay a tu espalda te cojan. Al fondo verás un interruptor que dará una ruta de escape. Salta sobre el interruptor y rápidamente monta en la pequeña plataforma que empieza a moverse. Dispara con el Newt Ring a todas las antorchas que hay a los lados para que al llegar al final, se abra una puerta. Baja al foso y coge el barril, sube a una de las plataformas móviles y salta a la segunda. Ahora lanza el tonel sobre el interruptor que hay en el rincón. Esto hará que se abra la siguiente puerta. Aniquila a los enemigos para poder continuar y, en la siguiente cámara, salta sobre la vasija del Este y dispara


Coloca las tres bombas en esta posición para que el mecanismo funcione bien.






Corre todo lo que puedas para que esos torbellinos de tu espalda no te pillen.



por encima del muro para encender una antorcha. Pasa por la puerta y sube a las antorchas que hay al Oeste, mientras evitas las bolas de fuego. Cuando todas se enciendan, un bloque desaparecerá y podrás pulsar un botón. Pasa a la estancia siguiente y coge la bomba que está más cerca de la puerta para lanzarla sobre el interruptor que está pegado a la pared. Una de la bolas con pinchos subirá y podrás coger un segundo explosivo para colocarlo sobre el otro botón. Recoge una tercera bomba tras otra bola y ahora tendrás dos con calaveras pintadas y otra sin nada. Las dos con el símbolo de la muerte deben estar sobre los interruptores y la tercera entre ellas. Enciende esta última y corre hacia el lugar donde cogiste la última. La explosión hará que se abra la compuerta que bloquea el camino hacia otro interruptor. Púlsalo y corre hacia la



puerta que se ha abierto. Pulsa otro botón y salta a las plataformas que han aparecido hasta el otro extremo de la sala. Cruza la puerta hacia una cámara llena de lava.

Monta en las plataformas móviles y evita las bolas de fuego o páralas con el escudo hasta que puedas saltar a la cornisa de la derecha. Coge rápido la caja de madera y lánzala al extremo izquierdo de las dos plataformas. Corre y sube a ella para llegar hasta la parte alta de la cornisa izquierda. Agarra el barril y lánzalo también a las plataformas. Espera ahí hasta que se





Si no lo consigues a la primera ten mucha paciencia, porque no es nada fácil.



pare al fondo. Salta hasta ellas usa la caja de madera para subir al tonel y, de éste, al lugar donde está el interruptor. Púlsalo y baja por el agujero que se ha abierto. Salva la partida y cura tus heridas antes de seguir.



Y duran, y duran...



Pasa por la puerta Sur y observa los objetos que tienes enfrente. Baja al foso y coloca el barril justo debajo de una de las antorchas que están más alejadas de la puerta por donde has entrado. Luego sube a donde estabas y dispara a una de las dos antorchas más cercanas a ti para que caigan. Apaga la pareja, y sube para saltar hacia la plataforma que permanece entre las otras dos antorchas. Pega un buen salto hasta el otro extremo de la sala y apaga la antorcha que no tiene el barril debajo. Finalmente usa el Siren Ring en la que está sobre el tonel para que se abra la puerta a la estancia contigua.



Ve formando las plataformas en el orden que se te indica el dibujo, y llegarás sin ningún problema al botón.



Acciona el interruptor y baja rápido por las escaleras. Verás tres estatuas verdes y un interruptor. Haz que las dos estatuas del Sur se miren usando el Pixie Ring y luego haz que la que está al Norte mire al Sur. Ahora pulsa el interruptor. Sube sobre la pequeña plataforma y, desde aquí, dispara a la estatua sudeste para saltar rápido a la plataforma que aparecerá de repente. Corre por la hilera de placas que hay sobre los pinchos sin que te tiren los portales. Sube a la plataforma final y pulsa otro interruptor. Acaba con los tres bichos y pasa a la siguiente estancia. La forma de solucionar este problema es similar al anterior, sólo que ahora tienes que formar más plataformas entre las estatuas para llegar hasta el botón. Ponte mirando al norte y forma las plataformas en orden (del 1 al X) saltando rápidamente hasta





ellas. ESQUEMA 1. Usa el dichoso interruptor y pasa por la puerta. Aniquila a los bichos para que el ventilador que hay junto a la pared empiece a girar. Úsalo para llegar hasta el agujero y bajar a otra sala. Olvida los caracoles de momento y céntrate en destruir las cuatro estatuas azules del otro lado de la estancia. Primero las de arriba (usando la pequeña plataforma) y luego las otras dos. Pasa por la puerta que acabas de abrir y acciona un nuevo interruptor. »

»
40: Mt Firedrake, en el laberinto final.
41: Dragonia, en la sala con los robots invisibles.
42: Dragonia, en el corredor con la antorcha azul.
43: Dragonia, en la sala del lanzallamas.
44: Gwaba Town, en casa de Jose.
45: Mansión de Milena, en la habitación de la antorcha.
46: Seagull Ruins, en el foso de las 6 antorchas.
47: Turkey Dam, detrás de la entrada.
48: Yagin Harbour, en la posada.
49: Toroledo, en el establo.
50: Ox Tank, encima de las torres vegetales.
51: Ox Tank, en la estancia de los tres cristales verdes.
52: Ox Tank, bajo el gran cañón.
53: Varuna Ruins, en la sala de las dos estatuas verdes.
54: Varuna Ruins, en la sala donde caen los enemigos del techo.
55: Varuna Ruins, en el corredor de los torbellinos invisibles.
56: Star Key, en la sala de los 4 interruptores.
57: Star Key, en la estancia de los pinchos.
58: Star Key, en la habitación de los robots lanzadores de bombas.
59: en el minijuego "persecución".
60: en el minijuego "coches de control remoto", en el circuito A.

» Luego ve hacia la zona de las antorchas azules y los bloques. Apágalas, sabiendo que cuando las disparas se detienen en ese sitio. Deberás calcular para que te quede un camino libre hasta el botón rojo del fondo. Además, cuando el interruptor baje (al apagar los 4 fuegos) todo lo demás desaparecerá a excepción de las antorchas, siendo éstas sobre las que tendrás que saltar para llegar al cofre del rincón (que contiene un **Small Life Crest**).

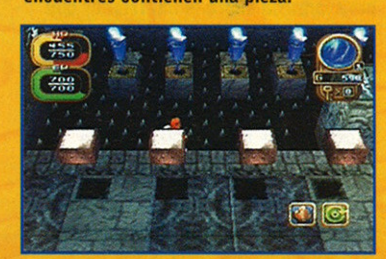
Ahora regresa a la sala interior, donde viste los caracoles, y mátalos dejando al menos una de las conchas sobre el interruptor circular. Con esto bajará otro botón en el rincón que, al pulsarlo, abrirá la puerta cercana. En esta sala, ve primero hacia el bloque morado y muévelo hacia el Oeste para que quede junto al botón circular. Ahora salta sobre el interruptor cuadrado y la estatua verde comenzará a moverse de frente. Cuando esté a la altura del botón circular, dispárale con el Pixie Ring para que gire y continúe hasta quedar sobre el interruptor circular y bloqueado por el pedrusco. Esto hará que bajen dos plataformas que llevan a un nuevo botón que pondrá en marcha unos ventiladores. Úsalos para llegar hasta la escalera del foso de pinchos. Haz que las dos estatuas verdes que hay en esta sala se miren entre ellas para que los pinchos desaparezcan y puedas llegar hasta el cofre con la **llave**. Regresa con ella a la estancia anterior, y úsala en la puerta del rincón. Equípate con el Pixie Ring y dispara al cristal verde del centro. Esto hará que aparezcan más cristales que tendrás que iluminar rápidamente mientras esquivas unas cuantas bolas con pinchos. Bajará una plataforma que podrás usar para llegar hasta zona superior de la sala de las estatuas verdes. Salta hasta la cabeza de la más cercana al cofre negro y podrás hacerte con la **pieza 53**. Sigue explorando la sala y verás cinco antorchas azules sobre unos pinchos. Estando debajo de las plataformas pequeñas y contando desde la derecha, apaga la segunda y la cuarta. Ahora rodéalas y sube a ellas por el escalón que hay en la pared. Usa el bloque gris y las plataformas para llegar hasta el cofre con la **llave** que abre la siguiente puerta. Debes subir usando los ventiladores hasta llegar a unas plataformas que desaparecen. Levita para aguantar en el aire hasta que aparezca la siguiente. Tras colocar el prisma, usa el teletransportador.



Si haces que se miren, una utilísima plataforma aparecerá entre ellas



No todos los cofres negros que encuentres contienen una pieza.





Para llegar al interruptor, tendrás que usar todos los objetos de la sala en el orden adecuado. Además de ser muy rápido.



Cuando bajen los cuatro cristales, empieza a disparar como un loco hacia ellos, al tiempo que esquivas los obstáculos.



El Barón, traicionado

Estás otra vez en la estancia de guardado de antes. Salva la partida y cruza ahora la puerta que hay al Norte. Dispara con el Dryad Ring a las estatuas amarillas para obtener tinajas que arrojarle a la estatua que hay en lo alto, en un rincón. Cruza la puerta que se ha abierto y líbrate de esos bichos para continuar. En la siguiente cámara, destroza las dos estatuas centrales para descubrir una caja y un barril. Úsalos para subir a la estatua más cercana a la puerta y de ahí, a la plataforma que sostiene otra caja. Arrójalo al suelo y haz añicos la figura que has utilizado para descubrir otro barril. Ahora tendrás que colocar una caja y un tonel encima de la única estatua que queda, ayudándote con los otros dos objetos. Coge la **llave** del cofre y regresa a la sala anterior para abrir la puerta. Pulsa el botón azul y espera que la figura del fondo esté debajo del bloque que has elevado. Púlsalo de nuevo y, mientras la estatua sostiene el bloque, corre y pasa bajo él. Acciona el interruptor y cruza la puerta.

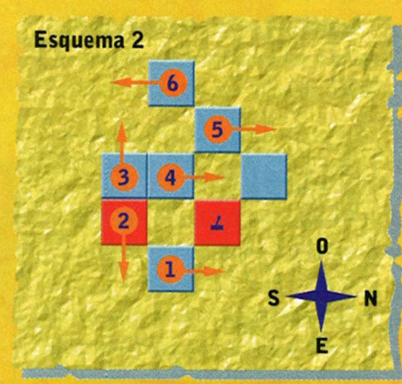
Destruye todas las estatuas amarillas menos la que está pegada al escalón de piedra y la más alejada de esta última. Coge el barril que has encontrado bajo una de ellas y ponlo en la misma plataforma donde está la caja. Salta hasta ellos y úsalos para subir a la estatua amarilla que has dejado en pie en lo alto. Salta desde ahí al interruptor rojo. Junto a éste, hay una puerta que conduce a una sala en la que te asaltarán unos bichos. Cuando acabes con ellos, caerá del techo un cofre con **monedas**. Si lo abres, la puerta se cerrará y aparecerán más bichos. Según vayas acabando con enemigos, irán cayendo más cofres hasta que, en el cuarto o quinto, encuentres la **pieza 54**. Sal de ahí a la estancia anterior y sube por las escaleras. Salta rápido usando las plataformas hasta el interruptor. Pasa por la puerta que has abierto y elimina a los enemigos que te salgan al paso para poder continuar. Sube al escalón mediante la pequeña plataforma y dispara a la estatua amarilla más cercana. De detrás aparecerá una plataforma móvil sobre la que debes montar y, cuando estés







cerca de la bola de pinchos, disparar a la siguiente figura para cambiar de "montura". Repite el proceso hasta que pases junto al interruptor del fondo. Acciónalo rápidamente y vuelve a saltar a la plataforma para llegar hasta la salida. Pulsa otro botón y elimina a los enemigos que caigan. Cruza la puerta y esquiva los torbellinos invisibles y el móvil para hacerte con la **pieza 55**. Regresa a la sala de las estatuas amarillas y ve hasta el fondo para pasar por una puerta que hay en el rincón. Elimina a los dos bichos que pululan por la sala sin destruir las dos figuras de piedra. Cruza la puerta, usa el botón y mira bien lo que tienes delante. Hay



Cuando llegues a esta zona, tendrás que mover varios bloques. Hazlo en el orden que indican los números y hacia el lado de las flechas. Si te sale mal, podrás reiniciar todo el proceso golpeando la palanca y el botón.

varios bloques violetas y uno marrón, que puedes moverlos hacia cualquier dirección pero sólo una vez. Debes buscar el camino para llegar al otro lado de la sala. Mira el ESQUEMA 2 y sigue estas instrucciones: mirando al Oeste, empuja los bloques en la dirección que indica la flecha, empezando por el número 1 y siguiendo el orden hasta el 6. Si te equivocas, reinicia con la palanca y el interruptor.

Acciona el botón y cruza la puerta para encontrar más bloques y estatuas amarillas. Mirando al norte, ve hacia la torre de bloques que hay más al fondo y destruye la estatua de la izquierda. Luego acércate a la otra torre y destruye la estatua que hay al norte. Empuja esta última torre hacia el norte. Sube al escalón de piedra y salta a una de las figuras para empujar el bloque superior de esta torre hacia la izquierda para que caiga al suelo, pegado a la pared. Ve ahora a la otra torre y muévela a la izquierda. Usa las estatuas, las plataformas del rincón y el único bloque que aún no has movido para llegar hasta el cofre marrón. Coge el **elixir** y déjate caer por el agujero que hay cerca. Coge del baúl gris el **Adamant Shield** y sal por la puerta para volver a la sala anterior. Sube al escalón y cruza la puerta superior. Usa las plataformas saltando rápidamente de una a otra hasta llegar a la cima. Una vez en la azotea, sube la rampa que hay a la izquierda y coloca el cristal. Usa el teletransportador que se ha activado y aparecerás en la sala del libro de guardado. Usa el transportador y llegarás a primera sala de estas mazmorras. En ella, retrocede hasta la estancia donde están los demás.

Después de matar al Barón Coge las **monedas** y el **Big Life Crest** de los cofres y sal por el portón doble.


Sólo de esta forma podrás llegar hasta la cima. Si fallas, sal y vuelve a entrar.


No destruyas esas estatuas. Afina en cada golpe cuando ataques a los bichos.


Sigue correctamente las instrucciones o tendrás que volver a empezar.

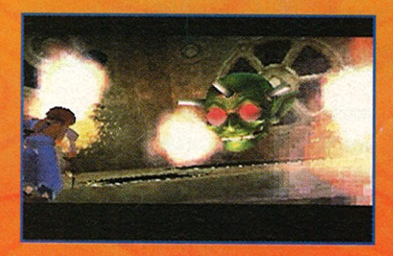
Barón

Te enfrentas a una mantis gigantesca con el feo careto del Barón. Tranquilo, a pesar de su aspecto, es un rival muy fácil de batir. Primero dará dos golpes delante suyo con las cuchillas pero podrás esquivarlas si te alejas de él. Tras esto, saltará a un rincón y lanzará la primera cuchilla. Corre pegado a la pared para evitarla y, cuando lance la segunda, ve al rincón contrario al que está él. Cuando salte al centro y clave los brazos en el suelo agachando la cabeza, corre hasta él y golpéale en ella. Tras unos cuantos sablazos, añadirá a su ataque el lanzamiento de una bomba al centro del escenario, pero esto no complicará la lucha. Repite la operación un par de veces más y será tuyo.



La última oportunidad


Esos bichos son bastante peligrosos. No los subestimes o lo lamentarás.





Pasa por la puerta que tienes al lado y avanza hasta una gran cámara circular donde encontrarás a Zeppo. Busca la puerta que hay al Sur y crúzala. Verás cuatro interruptores, una bomba y una hoguera. Tienes que accionar las 4 palancas a la vez para hacer que baje el cofre negro. Coloca la bomba cerca de uno de ellos. Tendrás que encenderla rápidamente mientras coges la hoguera y la lanzas a otra palanca. Sin ni siquiera pararte a respirar, dispara con un anillo a otro y corre para golpear el cuarto. Quizá no te salga a la primera, pero no es muy difícil. Coge la **pieza 56** y sal de ahí. Ve a la puerta del Oeste y monta en la plataforma para que vayan apareciendo más hasta llegar al interruptor del otro extremo. Acciónalo y sal de nuevo a la sala circular para ir a la puerta Norte. Usa la bomba para subir al bloque, pero date prisa o estallará antes de que lo logres. Ya sólo queda un interruptor por accionar. Para ello, ve a la puerta Este y haz que los dos robots lancen las bombas por encima del muro para que accionen las tres palancas que hay al otro lado. Usa el botón y se abrirá una puerta en la estancia circular. Ve hacia ella y encontrarás una escalera y una palanca. Al accionarla, la estancia girará en el sentido contrario al de las agujas del reloj. Golpéala dos veces y sube por las escaleras. Aquí te esperan varios robots bastante peligrosos. Acaba con ellos y pasa por la puerta que hay en el otro lado. Golpea la palanca cuatro veces y da media vuelta para volver a donde encontraste a los robots. Baja por el agujero más cerca de la puerta y verás tres plataformas grandes y una pequeña »

» Sube a la pequeña y de ahí a la grande que hay a su lado. Salta rápidamente en diagonal a la que tiene los pinchos y baja al suelo. Cuando estás dos hayan caído, sube un poco las escaleras y salta a la única plataforma grande que queda en pie para, desde ahí, llegar a la que sostiene dos cofres. En uno encontrarás la **pieza 57** y en el otro una **llave**. Sube y ve a la palanca de la rampa de antes. Esta vez, golpéala tres veces y da media vuelta. Acaba con los enemigos y baja por el agujero del Norte. Encontrarás cinco interruptores al lado de unos lanzallamas. Tendrás que saltar sobre ellos rápidamente pero en un orden determinado: sur, noroeste, sudoeste, este, norte. Golpea la palanca una vez y sube de nuevo. Esta vez te esperan unos enemigos realmente duros. Acaba con ellos con mucho cuidado y sal por la puerta del Este para hacerte con la otra **llave**. Salta ahora por el agujero más alejado de esta puerta y destruye a los dos robots, pero teniendo mucho cuidado de no destruir la estatua gris. Sube un poco las escaleras y salta sobre la figura. Desde ahí podrás pasar al otro lado del muro, coger la **pieza 58** del puzzle y pulsar un botón. Sube y déjate caer por el otro foso para golpear la palanca dos veces. Sube y cruza la puerta que hay al Norte tras acabar con más robots. Abre los dos portones que hay a continuación y afila tu espada.

Zeppo



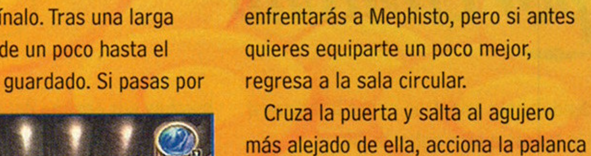


El pobre de Zeppo ha caído bajo las ordenes de Mephisto. Cuando esa lagartija se vaya te quedarás a sola con tu "amigo". Esta versión robotizada del pirata posee casi los mismo movimientos que cuando te enfrentaste a él por primera vez. Te lanzará algunas ondas de choque a baja altura y pegará saltos para atizarte con su extraño puño. Corre esquivándole y, cuando empiece a lanzar ondas, propínale una buena tanda de espadazos. Cuando esté un poco tocado, dejará de saltar y se abalanzará a por ti envuelto en fuego. Evita con facilidad estas embestidas y repite la operación hasta abatirle.

Cuando el combate acabe, acércate al panel y examínalo. Tras una larga escena, retrocede un poco hasta el último punto de guardado. Si pasas por la puerta que hay al Oeste, te enfrentarás a Mephisto, pero si antes quieres equiparte un poco mejor, regresa a la sala circular.

Cruza la puerta y salta al agujero más alejado de ella, acciona la palanca una vez y sube para pasar por la puerta. Golpea esta otra palanca una sola vez y da media vuelta para bajar por el agujero más lejano. Estás en la sala principal de la estructura. Sal al exterior y continúa por la puerta sur para dar con tu montura.

Visita el pueblo que quieras para equiparte y atar los cabos sueltos y regresa cuando estés listo. Ya en la sala principal, sube las escaleras y ve por la puerta Sur. Golpea la palanca tres veces seguidas y regresa para dejarte caer por el agujero más alejado de tu posición.



Para que se levante la pared del extremo, salta en orden sobre los botones.



Golpea esta otra palanca otras tres veces y sube para volver a la zona donde antes te enfrentaste a Zeppo.

Cruza la puerta Oeste y sigue avanzando hasta enfrentarte con el malvado brujo.

Mephisto 1.0



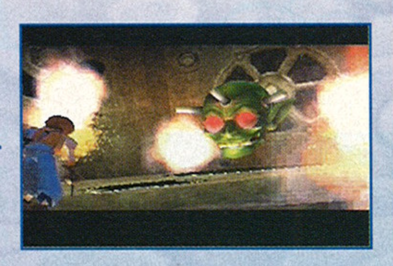
Probablemente el enemigo final más fácil de todo el juego. Se limitará a teletransportarse a una de las cuatro esquinas para lanzarte una onda energética. Si corres un poco, es posible que ni te roce. Correr y espadazo, esa es la técnica a seguir para acabar con él... de momento.

Mephisto 2.0



¡Menudo bicho! Aunque su aspecto es terrorífico, no es demasiado difícil. Tan sólo posee dos ataques: una mandíbula extensora y unas ondas. De la boca sólo has de preocuparte cuando pases delante de su cara y las ondas de sus pisotones son fácilmente evitables. Ataca primero a las dos patas traseras y, cuando echen humo, encárgate de las delanteras. Cuando le destroces las cuatro extremidades, se volverá a levantar y repetirá lo mismo que antes. Haz tu lo mismo y sablea las patas de igual forma. Antes de morir se levantará una tercera vez y, cuando sólo le quede una pata operativa, se concentrará para lanzar una enorme llamarada. Aprovecha este momento para eliminar la última extremidad y acabar con él, pero no cantes victoria todavía, ya que te queda otra versión por derrotar.

Mephisto 3.0



Mephisto está ahora formado por un enorme cabezón, dos brazos metálicos y tres llaves. Ataca primero a las llaves, esquivando sobretodo los rayos láser. Tras destrozarlas, sitúate en una de las paredes de donde salen los brazos. Esquiva en la medida de lo posible los ataques de Mephisto y, cuando su cabeza salga de su refugio y avance hasta la zona central, atácale por un lado con tu espada. Regresa junto a la pared y espera a que vuelva a asomar la "cabecita". Si tienes elixires y tónicos y eres paciente, acabarás con él de una vez por todas.

Antes de que cantes victoria tendrás que salir de ahí a toda pastilla. Ve hasta la sala circular, déjate caer por el agujero más lejano y golpea la palanca una vez. Sube y ve a la puerta Sur para accionar la otra palanca también una vez. Baja por la escotilla más alejada de esta puerta y sal a las pasarelas. Ve hacia la pared Oeste y sal por la grieta. Disfruta del final, te lo has ganado.



42 KNOCKOUTS,* YOU'RE NEXT

* And counting...





Fight Mike, or as Mike!
Take on the champ and a ton of bad-ass opponents on your way to the title shot. Or, be Tyson, and feel what it's like to knock the world senseless.

It's real! It's fierce!
The incredible realism includes sound effects, blood, facial damage, sweat and individual recovery rates that can turn any bruising hero into a zero.

Take on the world!
Three modes of play include Showcase, Versus (winner keeps going), and World, where you train and manage your fighter up the ranks to undisputed champ.

Make 'em eat canvas!
You can power up a punch to increase damage - or nail your opponent's sweet spot, then watch him go 'nightie-night' as the lights go out on his lame career.



www.codemasters.com



GENIUS AT PLAY™

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio". Hobby Press PlayManía C/ Pedro Teixeira, Nº 8, 2ª Planta 28020 Madrid

¿Habrá más Final Fantasy en PS One?

Hola PlayManíacos. Soy Inma, tengo 15 años y quería preguntaros alguna cosilla. Va a hacer tres años que tengo la PlayStation y sigue gustándose como el primer día, especialmente la serie *Final Fantasy*, por eso quisiera saber si, aparte de *Final Fantasy IX*, ya se comenta que vaya a haber otro *FF* para PlayStation. ¿Sacarán el X para PlayStation? ¿La saga seguirá sólo en PS2?

Inmaculada Serrano (Murcia)

Pues parece ser que la saga muere en PlayStation con *Final Fantasy IX* y que a partir del décimo capítulo todos los demás serán para PS2. Por supuesto, *Final Fantasy X* sólo aparecerá para PS2. De todos modos, nunca se puede descartar la posibilidad de que Square quiera sorprendernos más adelante, aunque es muy difícil, ya que están volcados en PS2.

Final Fantasy IX

Así funcionan los cartuchos de trucos

Como decir "hola" ya está muy visto, voy a pasar al grano, sin olvidarme de felicitaros por vuestras fantástica revista. A ver, el funcionamiento de los cartuchos de trucos ¿es que descodifica los trucos de un juego, los lleva grabados en memoria o es otro tipo de funcionamiento?

E.F.B. (Valencia)

Todos los cartuchos de trucos ya traen códigos en memoria preparados para un número determinados de juegos. Además, en todos ellos es posible grabar nuevos códigos que hayamos podido encontrar, bien en las revistas, bien en Internet en las páginas de los propios fabricantes de los cartuchos. Los códigos "engañan" al programa del juego de manera que, por ejemplo, no descienda la barra de energía por muchos impactos que recibamos. Los trucos se consiguen explorando todo el código de programación del juego, algo que podríamos hacer nosotros mismos en casa si tuviéramos una máquina con la capacidad de volcar toda la información contenida en el CD. Esto es básicamente lo que hacían los cartuchos de trucos de los juegos de cartucho (Super Nintendo, Mega Drive, etc...): exploraban todo el código del juego buscando las cifras adecuadas para hacer la trampa. Obviamente, los 8 megas de un juego de Super Nintendo podían ser procesados por el Action Replay de turno, pero no así los más de 600 megas de un juego de PlayStation.

Tres de los cartuchos de trucos más conocidos: Action Replay, Equalizer y Xplorer.

Los juegos de PS One



PS One

Hola amigos de PlayManía, me llamo Josué y tengo 11 años. Aunque quería comprarme la PS2, mi madre no está de acuerdo por lo que cuesta. He pensado en PS One porque es barata y portátil, pero no sé si seguirán sacando juegos para esta consola. ¿Cómo lo veis?

Josué de León Santana (Las Palmas)

La compra es muy acertada, porque PlayStation sigue siendo la consola más competitiva del momento, tanto por catálogo de juegos como por el precio de los mismos. Habiendo un parque tan grande de PlayStation instalado en todo el mundo, puedes tener por seguro que se van a seguir haciendo juegos para ella durante, al menos, dos años más, aunque teniendo en cuenta las particularidades de la máquina es posible que durante más tiempo. Además, aún cuando en esos dos años el ritmo de lanzamientos decrezca, su amplísimo catálogo y las reediciones a bajo precio de los mejores títulos, conseguirán que puedas disfrutar mucho más tiempo de tu consola sin aburrirte. Lo dicho, PS One es una compra excelente, la mejor opción.

LA OPINIÓN

Cosas de niños

¡Hola PlayManía! Ante todo, gracias por mantenerme entretenida e informada todos los meses. Sois la mejor revista de videojuegos del mercado, y no es peloteo.

Tengo 31 añitos y en casa la PlayStation es uno más de la familia. Mi marido se deja los dedos con los beat'em ups, mis hijos disfrutan de lo lindo con los "Crash" y los "Spyros", y yo los "Metal Gear" y los "Tomb Raider" me los como con tomate.

Intercambio trucos y juegos con los amigos de mi hija de 9 años, y todos dicen que soy una "madre muy rara", pero les encanta que por fin un adulto comparta sus aficiones y entienda lo que se siente cuando un mando te vibra entre las manos. Me lo paso bomba cuando mi familia y yo nos machacamos mutuamente con *Tekken 3*, aunque tenga que parar de vez en cuando para secarme las manos.

Bromas aparte, lo cierto es que los que piensan que esto es cosa de críos deberían liberarse de ciertos prejuicios. Existen formas de diversión bastante menos sanas y más estúpidas, que curiosamente se consideran más propias de adultos.

Ni que decir tiene que ya le tenemos un hueco preparado a la PS2 junto a la tele por culpa vuestra. Las fotos que he visto de *MG Sons of Liberty* y *TTT* han sido más fuertes que yo.

Gracias por aguantar mi rollo, pero es que o lo contaba o reventaba, porque soy una incomprendida. Mis amigas me dicen que ellas nunca se gastarían 75.000 pesetas en ¡un juguete para los niños! ¡Aaagh!

Montse Molina Carrilo (Murcia).

Consultorio

Periféricos para PS One

Hola PlayManíacos, lo primero felicitaros por tener la mejor revista de PlayStation. Quería preguntaros si los accesorios de PS One son los mismos que los de PlayStation, si no es así, ¿se seguirán fabricando los artículos de PlayStation?

Luis García (Oviedo)

Los accesorios de PS One son los mismos que de PlayStation, es decir, no se van a dejar de fabricar y no vas a tener problemas para encontrar periféricos que funcionen en tu PlayStation. Ten en cuenta que PS One no es nada más y nada menos que una PlayStation con un tamaño más pequeño. Lo único que va a ser específico de PS One será la pantalla de LCD.

Cuestión de pistolas

Hola amigos de PlayManía. En primer lugar, felicitaros por la revista. Me llamo Adrián y tengo 13 años. Quisiera saber que diferencias hay entre las pistolas Avenger Pro y la G-Con (a parte de diseño y precio). Cuál me aconsejáis si tengo *Time Crisis* y *Point Blank 2*. Por cierto, ¿hay trucos para *FFVIII*?

Adrián Martínez García (Barcelona)

Básicamente, la Avenger Pro es compatible con el sistema G-Con y con el normal, mientras la de Namco sólo es compatible con el G-Con. Quizá la diferencia más notable es que la G-Con es oficial y por lo tanto es más fiable. Nuestra recomendación es la G-Con, entre otras cosas porque todos los juegos son ya compatibles con este sistema y aunque carezca de otro tipo de prestaciones, como pedal o vibración, es mucho más fiable.

Te recordamos que sólo contestamos una pregunta por carta, aunque responder a tu segunda cuestión es muy corto: no hay trucos de *FFVIII*.



G-Con de Namco

¿Es difícil programar en PS2?

Hola amigos, me han dicho que PS2 va a tener el mismo problema de Saturn, es decir, que a los programadores les costará mucho hacer juegos y, o serán muy caros, o no los harán. ¿Es esto verdad?

Christian Borowka (Alicante)

Engañarte no te han engañado. Programar para PS2 es difícil y costoso, pero no creemos que esto lleve a PS2 a la situación a la que se vio abocada Saturn, lo que ocurre es que compañías pequeñas y con menos medios tendrán más problemas y es probable que sigan trabajando para PlayStation, lo que por otra parte nos viene muy bien a los usuarios de PlayStation. Es cierto que se han cancelado algunos proyectos, como *Ferrari*. De todos modos, las "Grandes", como Konami, EA o Namco no están teniendo demasiados problemas y vamos a disfrutar de juegos de escándalo.

¿Qué juego me compro?

Os quiero felicitar por vuestra fantástica revista. Teniendo en cuenta que tengo las guías de *Dino Crisis* y *Final Fantasy VIII*, ¿cuál me recomendáis que me compre *FFVIII*, *Dino Crisis* o *Metal Gear*?

Xabier Abrisketa (Bilbao)

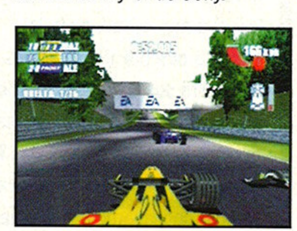
Sin duda, te recomendamos que te compres los tres, sobre todo sabiendo que su precio es actualmente muy bajo. Si no pueden ser los tres, al menos cómprate *Final Fantasy VIII* y *Metal Gear*. El segundo es más corto, pero ya es un clásico que nadie debería dejar de tener.

La revisión de F1 2000

Hola amigos de PlayManía, os quiero hacer una pregunta: ¿Tendría que comprarme *F1 Championship Season 2000* si tengo el otro? Gracias

Sergio Pérez Caballero (Barcelona)

No necesariamente, de hecho, es prácticamente el mismo juego sólo que actualizado con los datos que se han producido en el campeonato desde el lanzamiento del anterior. Nosotros te recomendaríamos que gastaras tu dinero en otro juego, incluso si te gusta mucho la Fórmula 1 tienes otras dos buenas opciones, el de Ubi Soft y el de Sony.

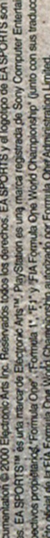


F1 Champion Season 2000

Diccionario de términos

En esta sección os explicamos los términos más frecuentes y actuales que se utilizan normalmente al hablar del mundo de las consolas. Cada vez llegan más y más, sobre todo ahora, con el nacimiento de nuevas maquinas con sus posibilidades aún por explorar. Pero no os preocupéis que mes a mes, iremos completando este diccionario con todas las palabras que se cuecen dentro de los videojuegos. Si queréis saber qué significa un término en concreto no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis. Con mucho gusto las incluiremos en nuestro diccionario.

- **BRDF:** Estas siglas corresponden a la locución inglesa "Bi-directional Reflectante Distribution Functions". Bajo este nombrecito tan complicado, se esconde un comando matemático que los ordenadores entienden, y que es el método actual más potente para crear efectos visuales de luz sobre un objeto. El campo de acción de esta forma de programación se puede aplicar sobre todo tipo de materiales y permite escalar luces desde varios ángulos, de la misma manera que haría una linterna enfocada sobre un espejo. El resultado de esta técnica se puede apreciar en algunos de los mejores videojuegos del momento.
- **ESCENAS CINEMÁTICAS:** Se crean a partir de potentes ordenadores, generalmente estaciones de trabajo "Silicon Graphics". Es la mejor forma de animar figuras de la forma más realista posible y con libertad total de variar los ángulos y puntos de vista, así como las posiciones finales de los personajes. Esta técnica se aplica en multitud de juegos y en los largometrajes de animación.
- **GAME PROSUMERS:** Esta expresión designa a los futuros usuario de videojuegos que toman un papel más activo en la creación de un juego. Por ejemplo, cuando una compañía pide testeadores para que revisen su nuevo título de inminente lanzamiento, estas personas serian unos auténticos "game prosumers".
- **HAPTIC INTERFACE:** Este "palabro" viene a designar aparatos que detectan la cantidad de fuerza de la mano humana que los manipula. Aunque la técnica aún está un poco verde, en un futuro podría aplicarse a mulchos periféricos para consolas, como alfombras sobre las que podremos bailar para juegos musicales, o tablas de snowboard para los títulos de nieve, por poner tan sólo un par de ejemplos de sus posibles aplicaciones.
- **MORPHING:** En castellano se podría traducir como "transformación, deformación o alteración". Es una práctica muy habitual en nuestros días, y consiste en alterar en tiempo real la posición de los vectores de varios modelos, haciendo que coincidan en el proceso. Un ejemplo de esto lo podemos ver en *Parasite Eve 2* en la escena del interior de la cafetería, donde una chica se convierte en un ser mutante de repugnante aspecto.



EA SPORTS™ F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

RAPIDUS HIPERRAPIDUS HASTALUEGUM

MOTORES ATRONANDO A TODA POTENCIA.
RUEDAS QUE SE PEGAN AL FUEGO DEL ASFALTO.
TROMPOS, ADELANTAMIENTOS,
BANDERAS DE PENALIZACIÓN.



ARRANCA F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000.
LO MÁXIMO DEL DEPORTE
DE MOTOR SOBRE 4 RUEDAS
PARA ESTE SIGLO, EL QUE VIENE Y EL SIGUIENTE.

IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME™

EASPORTS.COM







PlayStation 2

Consultorio

Problemas técnicos

El DVD de PS2

Tengo una duda sobre el DVD de PS2, ¿permitirá grabar películas, si no ahora sí próximamente?

Pablo Contreras

Todos los vídeos DVD que existen en el mercado son sólo reproductores y PS2 no es una excepción. Aunque existen grabadoras de DVD hoy por hoy son carísimas. Por supuesto, si el DVD de PS2 es un reproductor, nunca podrá grabar. La única posibilidad es que en el futuro, (en un futuro lejanísimo, de ciencia ficción) saliera un modelo de PS2 que fuera una grabadora de DVD. Lo dicho, ciencia ficción.

Ruidos extraños

Hola, estoy un poco "acongojado" por mi PlayStation. Tiene dos años y algunas veces se me queda "colgada" y el ruido que normalmente hace el CD al girar suena a cascajo. No sé si es porque la lente está sucia, o porque juego con CDs alquilados que están hechos una pena, aunque siempre los limpio antes. Me gustaría saber si hay algo para limpiar la lente o los discos, y si el problema es más serio de lo que parece.

Luis Miguel Ángel Sáez (Madrid)

Si te ocurre, como nos cuentas, en pocas ocasiones y con discos en mal estado, no debes preocuparte, es normal: los discos rayados dan problemas, igual que si tienen huellas o restos de grasa. Limpiar la lente te puede reportar más problemas que beneficios. Lo mejor es que no la toques de momento. Eso sí, procura limpiar los discos. Aunque hay muchos productos para limpiar CDs, normalmente te bastará con un paño limpio que no deje pelusas y, por supuesto, sin usar productos abrasivos.

¡Mi Memory Card tiene luces!

Hola amigos de PlayManía. En primer lugar quería felicitaros por la revista, que es la mejor. Mi pregunta es que en la Memory Card a veces me sale una o dos luces rojas ¿qué quiere decir eso? Por cierto, mi Memory Card es de Sony y es de 4 MB.

Christian Pizarro (Barcelona).

Sony no vende tarjetas de memoria de 4 MB así que la tuya difícilmente puede ser de Sony... puede ser de Blaze o Piranha, por ejemplo. Que tenga 4 Megas significa que es un tarjeta que su interior oculta cuatro tarjetas de memoria diferentes. Lo de las luces es un indicador para que sepas en cuál de las cuatro tarjetas están grabando tus partidas. Si sólo tiene dos luces la indicación es ésta:
Ninguna luz = tarjeta 1,
Luz derecha = tarjeta 2,
Luz izquierda = tarjeta 3,
2 luces = tarjeta 4.

Blaze de 4Mb y Piranha de 4 Mb

No se oye la música

Hola Playmaníacos, en mi PlayStation no se oye la música de los videojuegos, ¿por qué puede ser? ¿Me podéis solucionar el problema.

Adrián Sancho (Zaragoza)

Vamos a intentarlo. Lo primero es saber cómo conectas la consola a la televisión. Si es con cable de antena (RF) el problema puede venir de que el canal no esté bien sintonizado. Aunque la imagen se vea bien, quizá falla algo que hace interferencias en el sonido. Casi todos los televisores tiene opción de, una vez que se ha sintonizado el canal, ajustar manualmente. La opción suele llamarse "sintonía fina". Si tienes la consola conectada por AV o Vídeo Compuesto (el euroconector o las tres clavijas de audio-vídeo) es posible que el cable esté defectuoso: prueba con otro cable, que te preste un amigo. Tampoco podemos descartar un problema de televisor: prueba en otra tele. Si descartas todas estas posibilidades, es que el problema es serio y puede ser una avería de la consola. Si fuera así, tendrías que llevarla a reparar.

¿Cómo serán los juegos de PS2?

Hola, monstruos de PlayManía. Os escribo para haceros unas preguntillas sobre los juegos de PS2, ¿serán más largos que los de PlayStation? ¿Bajará el precio de la consola algún día?

Manuel Martín (Badajoz)

Pues habrá de todo, como siempre, no por ser juegos de PS2 van a ser más largos. Ten en cuenta que, aunque el DVD tenga más capacidad que el CD (y no todos los juegos son en DVD) está mayor capacidad se va a usar más para potenciar gráficos, meter CG's y mejores melodías que para hacer más niveles de juego. Con respecto al precio, hay rumores que hablan de que puede bajar en febrero o marzo del año que viene... aunque sólo son rumores. En cualquier caso, seguro que la consola baja de precio antes o después.

Una tabla de skate

Hola amigos me llamo Diego, os felicito por la gran revista que estáis haciendo. Tengo todos los número y me parece la mejor. A lo que voy, quería preguntaros si la Freestyle Board merece la pena. Soy un gran aficionado a los juegos de skate y quisiera que me dijerais qué hacer, si comprármela o no. Sobre los juegos de motos querría preguntar si hay alguno que tenga las tres categorías 125, 250 y 500 ¡ah! y con nombres reales. Un saludo.

Diego (Zaragoza)

Si te gustan los juegos de skate y snowboard, con esta tabla vas a disfrutar como un enano y si tienes dinero para invertir en ella no hay duda de que es una buena compra. Además, es compatible con PS2, así que si tienes intención en un futuro de cambiar de consola, la tabla te servirá igualmente. Saltándonos las normas te contestamos una pregunta más, pero que no se repita. El mejor juego de motos con las tres cilindradas en *Moto Racer World Tour*, pero no tiene nombres reales. No se puede tener todo...

La guía de compras

Hola amigos de PlayManía, en primer lugar deciros lo de siempre, que tenéis una de las mejores revistas de este país. Quería preguntaros porque hacéis desaparecer juegos como *Quake II* o *Medal of Honor* de la guía de compras y sin embargo dejáis otros juegos tan patéticos como *Army Men*. Espero que me contestéis pronto. Un saludo.

Ramón Argüello (Móstoles)

En general, quitamos los juegos que dejan de venderse. En casos como *Quake II* el problema es que no hay más stock, es decir, no lo puedes encontrar con normalidad en los comercios. En el caso de *Medal of Honor*, se retiró de la venta durante un par de meses para volver a parecer como Platinum. Suponemos que te has fijado en que, por lo general, los juegos malos nos los ponemos: al tener poco espacio preferimos dedicarlos a juegos más interesantes.

Consultorio

Play manía on line

Ya podéis mandar vuestras consultas y sugerencias, además de por cartas, a través de correo electrónico. Para ello sólo debéis entrar en la página Web de PlayManía, en la dirección www.hobbypress.es/playmania, o enviando vuestros e-mail directamente a: playmania@hobbypress.es. No dejéis de visitar la página, hay más buzones.

¿ES BUENA IDEA COMPRAR UNA PS2?

Hola, me llamo Edu y me gustaría que me respondierais unas cuestiones. Tengo el dinero suficiente para comprarme la PS2 con 3 juegos y una Memory Card estas Navidades, pero como parece ser que conseguir una PS2 estas Navidades va a ser una tarea casi imposible, incluso aunque la reserve, y además como los juegos que en realidad me gustan son: *MGS2*, *ZOE*, *GT3*, *Onimusha*, *Moto GP* y algunos más que tardarán en llegar ¿creéis que haría bien en aplazar durante unos meses la compra de PS2, o por el contrario debería conseguirla ya para disfrutarla cuanto antes?

Edu.

Bueno, eso lo tendrás que valorar tú mismo, pero efectivamente, si lo que te interesan son juegos que van a tardar en salir, lo mejor es que esperes un poquito. De hecho, con un poco de suerte hasta puede que te encuentres con una rebaja en el precio de la consola. Mientras puedes invertir parte de tu dinero en maravillas de PlayStation como *Driver 2* o *Dino Crisis 2*.

Onimusha para PlayStation 2

LA TARJETA DE MEMORIA DE PS2

Hola apasionados de la Play. Soy Jordy de Andorra, alias "Playmaniak", tenía una pequeña duda y he decidido escribiros: La nueva PS2 tiene su propia tarjeta de memoria (hasta aquí todo bien). Pero cuando utilicemos juegos de nuestra querida Gris en nuestra preciada Negra, ¿qué tarjeta de las dos tendremos que utilizar? Muchas gracias por anticipado. Saludos desde ANDORRA. (aquí también os leemos).

PlayManiak (Andorra)

Los juegos de PlayStation siguen funcionando con la tarjeta de PlayStation. Es decir, que si juegas al *Driver* de PlayStation en PlayStation 2 deberás usar una tarjeta de las de siempre. Además, funcionarán las partidas que ya tengas salvadas.

COMPATIBILIDADES

Hola, os escribo para preguntaros si el volante McLaren F1 es compatible con la PS2 y si el pack de PS2 incluirá algún periférico.

LARRUKAIN

En principio funciona sin problemas, aunque no podemos garantizarlo porque Sony aún no nos ha proporcionado una consola PAL para probar todas estas cosas. Con la consola sólo se incluye el Dual Shock 2.

MÁS FIFAS PARA PLAYSTATION

Hola PlayManía, sólo quería preguntar si saldrán para PlayStation los *FIFA* del 2002, 2003, etc... o sólo para la PlayStation 2.

Carlos Llovet (Valencia)

Está asegurado el FIFA 2002, del resto habrá que esperar a ver como responde PS2 y cuántos de vosotros seguís apostando por PlayStation. Si somos muchos los que nos quedamos con PlayStation, seguro que siguen saliendo juegos para ella.

LA "VIRTUD" DE LA PIRATERÍA

Yo compro juegos pirata y, sinceramente, es mucho mejor conseguir por 1.000 pesetas un juego que puede costar 7.000. No podéis negar que es algo genial y seguro que os pagan para decir que no, ya que es mucho mas económico... Después las compañías se quejan, pues que no abusen tanto con precios tan altos.

Sergio (Cataluña)

Nadie nos paga por decir nada, ni lo bueno ni lo malo. Tampoco negamos que sea más cómodo y barato piratear, pero es un delito. También es más cómodo robar que trabajar y no por eso se debe hacer. Además, ten en cuenta que si las compañías no recuperan la inversión que han realizado en el juego, es decir, si no venden juegos originales, no podrán iniciar nuevos desarrollos por lo que a la larga decrecerá el número de juegos y su calidad.

Comprar un juego pirata es robar a los diseñadores, desarrolladores y distribuidores de los juegos. ¿Que es caro? También es cara la gasolina. La vida no es justa....

SERIE VALOR

Hola, me gustaría saber cuánto valen ahora los dos *Broken Sword*, y si Sony piensa sacarlos en la serie Valor, son tan buenos que se lo merecen.

Iñaki Bonachia

Pues ahora mismo están descatalogados, por lo que no valen nada: no se venden. Al respecto de su salida en Serie Valor, Sony no ha dicho nada, aunque es una opción que seguro que no descartan. Te mantendremos informado.

LOS JUEGOS DE SQUARE

Hola amigos de PlayManía, ¿podríais decirme si es seguro que *Chrono Cross*, *Legend of Mana* y *Dew Prism* no van a llegar a España ni en inglés? Otra cosa, he visto un juego llamado *Threads of Fate*, ¿de qué va? ¿Llegará a España?

Ordenador5

Pues lamentamos decirte que no ninguno de estos juegos va a salir en Europa. Del *Chrono Cross* puedes olvidarte definitivamente, igual que de *Legend of Mana*. No podemos asegurar al 100% nada de Dew Prism, pero tampoco parece probable que aparezca en Europa. Respecto a *Threads of Fate*, es el *Dew Prism*, pero rebautizado para su lanzamiento en Estados Unidos.

Dew Prism, que saldrá en Estados Unidos como *Threads of Fate*.

Motor Bike

Especial para amantes de la motos

- Precio: **9.990 ptas.**
- Distribuidor: **Flexiline**
- Teléfono: **93 594 66 00**
- Tipo: **Manillar de moto**
- Valoración: MB

Después de tantos volantes para juegos de coches, ya era hora de que alguien se decidiese a diseñar un periférico como el que nos ocupa. Se trata de un manillar con el que conseguiremos un mayor realismo en los juegos de motos.

Su aspecto es realmente atractivo por múltiples detalles, como los botones que imitan los tornillos que se pueden ver en el manillar de una moto de verdad, o las lucecitas que nos muestran la intensidad con la que aceleramos, a modo de cuentarrevoluciones digital. A éstos hay que añadir los elementos típicos en cualquier moto, es decir, el acelerador en el puño derecho y dos manillas de freno. Además, estos elementos poseen un recorrido analógico con lo que podremos regular la intensidad del frenado o mantenernos a una velocidad constante. Esto es posible gracias a que Motor Bike es compatible con los tres modos de configuración existentes (digital, analógico y Negcon) lo que garantiza compatibilidad total con todos los juegos de velocidad y, en principio, con PlayStation 2. Incluso es posible usarlo con un juego de coches sin problemas. También tiene vibración, aunque no es gran cosa.

Por supuesto, están presentes los botones de siempre y una cruceta digital, aunque la posición de estos últimos no es demasiado cómoda, particularmente los que están junto al puño derecho, ya que dificultan el agarre de la manilla. Por el contrario, el detalle de la goma en los puños y los materiales de calidad que se emplean en el resto del manillar, junto con su ajustado precio, son un punto a su favor.

En cuanto a la sujeción, utiliza un sistema de ventosas nada fiable: en cuanto nos emocionamos en una curva se despega de la mesa. Por suerte, está reforzado por una sargenta que "muerde" su base prestándole bastante estabilidad. Claro, que esto nos obliga a tener una superficie adecuada para su colocación.

En definitiva, estamos ante un manillar que sabrá cumplir las expectativas de cualquier "motero" aunque sin demasiados alardes.



Top Drive GT+

Una evolución de mucha calidad

- Precio: **10.990 ptas.**
- Distribuidor: **Nostromo**
- Teléfono: **91 304 39 78**
- Tipo: **Volante**
- Valoración: 

Logic 3 nos trae un nuevo volante que se suma a la enorme oferta existente de estos periféricos. Cuando abrimos la caja, nos encontramos un volante, con palanca de cambios incluida, de diseño acertado y unos pedales bastante ligeros. Una vez amarrado a la mesa mediante unas enormes ventosas que lo sujetan con suficiente firmeza, comprobamos que posee los botones típicos, y además colocados de forma que accedamos a ellos sin demasiadas complicaciones. Esto último resulta especialmente valioso cuando queremos prescindir de los pedales, ya que hay dos botones justo a la altura de los pulgares. Además, posee una función llamada "AutoGas" que mantiene la aceleración siempre pulsada y al máximo, teniendo nosotros sólo que frenar, aunque no es algo especialmente útil.

Los pedales, aunque excesivamente ligeros, son muy cómodos ya que están lo suficientemente separados uno del otro, algo poco común.

Ya metidos en el juego de coches elegido, tendremos a nuestra total disposición todos los modos de configuración existentes, es decir, digital, analógico o Negcon. La sensibilidad del volante es muy buena, incluso en títulos donde no tengamos la posibilidad de configurarla, lo que nos permite un control preciso a la hora de encarar las curvas de forma correcta. Por el contrario, los pedales son de tipo digital, es decir, no permiten diferentes grados de aceleración o frenado, lo que supone su único punto negativo.

Realzando la sensación de realismo, el volante está equipado con un potente motor en su base que proporciona unas vibraciones contundentes al chocar o salir de pista. Su razonable precio convierte al Top Drive GT + en una muy buena opción de compra.

Los mejores

1. Act. Labs RS Racing
2. Speedster
3. Ferrari Shock 2
4. McLaren
5. Top Drive GT+

puedes jugar con las manos o

¡SENTIRLO EN TU CUERPO!





PlayStation 1, 2 y PS1

THRUSTMASTER®

Pelican 8X Genuine

La solución a todos tus problemas de memoria

Pelican riza el rizo presentándonos una tarjeta de memoria con 120 bloques no comprimidos. Esta característica es especialmente importante porque nos asegura, en la medida de lo posible, que no tendremos los típicos problemas que presentan las tarjetas que usan la compresión de datos, es decir, la "desaparición" de nuestras preciadas partidas. Vamos, que tenemos la ventaja de la gran capacidad de las tarjetas comprimidas, con el beneficio de la seguridad que proporcionan las tarjetas sin compresión.

La Pelican 8X Genuine posee un panel en el extremo superior en el que se nos muestra mediante un número qué tarjeta de las 8 que hay en su interior estamos utilizando en ese momento. Para alternar entre ellas, usaremos los dos botones que tiene junto al display, pudiendo hacer esto incluso en mitad de una partida. Cuando queramos borrar todo el contenido de una de las 8 "particiones", podremos hacerlo de dos formas: usando el menú de la consola o mediante una combinación de los botones de la tarjeta. Esta última forma nos evitará la tediosa tarea de borrar bloque a bloque para dejarla limpia.

Cada vez que encendamos la consola, la tarjeta se situará en la última posición que hayamos usado, por lo que no tendremos que ajustarla cada vez que retomemos la partida como ocurre con otras tarjetas. Quizá su precio sea un poco alto (6.990 ptas.), pero es que 120 bloques son muchos bloques y además no nos ha dado ningún problema en nuestras pruebas. En fin, una buena opción para quien busque una tarjeta de estas características.

- Precio: **6.995 ptas.**
- Distribuidor: **Adelar**
- Teléfono: **91 651 56 25**
- Tipo: **Mem. 80 bloques**
- Puntuación: 

Los mejores

1º Piranha 4 MB Real MC
2º Blaze 4MB
3º Mad Catz 1 MB
4º Memory Card Sony
5º Pelican 8X Genuine

Jordan Racing Wheel

De la Fórmula 1 directamente a tu PlayStation

Directamente del mundo de la Fórmula 1 nos llega este volante en cuyo diseño ha intervenido la escudería Jordan, gracias a lo cual encontraremos algunas características presentes en los volantes que llevan de la Rosa y compañía.

Nada más agarrarlo nos damos cuenta de que los materiales son excelentes, ya que el plástico usado es de calidad y además está parcialmente recubierto de goma para un mayor confort. Todos los botones están colocados de forma que siempre los tendremos a nuestro alcance, incluidos los que van por detrás. Estos, simulan el cambio de los F-1, aunque para acceder a ellos tendremos que modificar ligeramente la forma de agarrar el volante. Si no te gusta este tipo de cambio de marchas, puedes optar por la palanca que viene también incluida.

Una de las características más llamativas es que los pedales son analógicos, lo que permite regular la aceleración y la frenada dependiendo de la situación. Sin embargo, están colocados demasiado juntos y son muy ligeros, lo que unido al hecho que resbalan un poco sobre un suelo liso, hacen que este apartado no brille como debería.

La respuesta del volante al giro no pasa de normalita, pero tampoco supondrá un gran handicap a la hora de trazar las curvas. Como viene siendo habitual, es compatible con todos los modos de configuración, digital, analógico y Negcon, gracias a lo cual no tendremos desagradables sorpresas con ningún juego.

Para la sujeción se ha optado por unas ventosas en la base que, si bien no son el mejor sistema, proporcionan una buena estabilidad. Su acertado diseño y su más que ajustado precio, hacen de este volante una buena opción para los amantes de la F-1.

- Precio: **9.990 ptas.**
- Distribuidor: **Flexiline**
- Teléfono: **93 594 66 00**
- Tipo: **Volante**
- Puntuación: 



¿Qué juego comprar?

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos

Aventuras de Acción

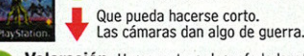
Los imprescindibles

- DINO CRISIS 2
- MEDIEVIL 2
- METAL GEAR SOLID
- PARASITE EVE II
- RESIDENT EVIL 3
- SILENT HILL
- SYPHON FILTER 2

MEDIEVIL 2

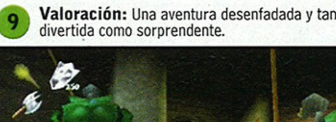
Compañía: Sony **Precio:** 4.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.





↑ Poder quitarse la cabeza. Su variado desarrollo y sus excelentes gráficos.

↓ Que pueda hacerse corto. Las cámaras dan algo de guerra.



9 **Valoración:** Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente.



RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Compañía: Capcom **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ El mejor de la serie por gráficos, ambiente y tensión.

↓ Pese a las novedades se parece mucho al *RE2*.

9 **Valoración:** Un juego imprescindible para los amantes del género: acción y tensión a mares.

SPIDERMAN

Compañía: Activision **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Excelente plasmación del universo y las habilidades de Spiderman.

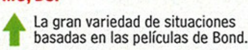
↓ Se hace corto y presenta algunos problemas con las cámaras.

8 **Valoración:** Spiderman protagoniza su primera aventura en PlayStation con geniales resultados.

007 EL MAÑANA NUNCA MUERE (Plat.)

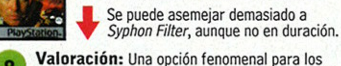
Compañía: EA **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.





↑ La gran variedad de situaciones basadas en las películas de Bond.

↓ Se puede asemejar demasiado a *Syphon Filter*, aunque no en duración.



8 **Valoración:** Una opción fenomenal para los que busquen acción, aventura y mucha variedad.

DINO CRISIS 2

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.

↑ Su excepcional realización técnica, su variedad, su ritmo, su diversión.

↓ Resulta un poco corto y no es tan aventurero como el primero.

10 **Valoración:** Uno de los juegos más atractivos del momento, capaz de divertir a cualquiera.

NIGHTMARE CREATURES II

Compañía: Konami **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ El horrible aspecto de las criaturas, la sangrienta acción y el ambiente.

↓ El sistema de lucha se reduce a un par de combos y tiene poca aventura.

8 **Valoración:** Es uno de los beat'em ups aventureros más atractivos del momento.

SILENT HILL

Compañía: Konami **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ La esotérica trama en la que nos sumerge. Su ambientación.

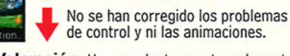
↓ El control es difícil y se echa en falta algo más de calidad gráfica.

10 **Valoración:** Si quieres pasar miedo de verdad y disfrutar de una aventura única, no lo dudes.

SYPHON FILTER 2

Compañía: Sony **Precio:** 6.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





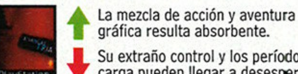
↑ Más completo que la primera parte, en todos los aspectos.

↓ No se han corregido los problemas de control y ni las animaciones.

9 **Valoración:** Una excelente aventura de corte realista, con acción más trepidante que nunca.

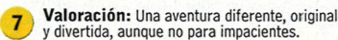
A SANGRE FRÍA

Compañía: Sony **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La mezcla de acción y aventura gráfica resulta absorbente.

↓ Su extraño control y los períodos de carga pueden llegar a desesperar.



7 **Valoración:** Una aventura diferente, original y divertida, aunque no para impacientes.

DINO CRISIS

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ La variedad de los puzzles y el diseño de los dinosaurios.

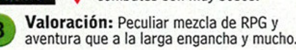
↓ No llega a alcanzar el clímax ni la ambientación de *Resident Evil*.

9 **Valoración:** Es una aventura apasionante, al estilo *Resident Evil*, pero muy diferente.

KOUDELKA

Compañía: SNK **Precio:** 6.990 pesetas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ La absorbente historia, los puzzles, la ambientación...

↓ Tarda un tiempo en enganchar y los combates son muy sosos.

8 **Valoración:** Peculiar mezcla de RPG y aventura que a la larga engancha y mucho.

PARASITE EVE II

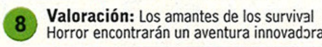
Compañía: Square **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.





↑ La calidad gráfica, la ambientación y las novedades que aporta al género.

↓ A la trama le falta gancho y tampoco es excesivamente largo.



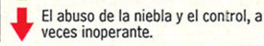
8 **Valoración:** Los amantes de los survival Horror encontrarán un aventura innovadora.



TENCHU 2

Compañía: Activision **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





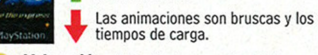
↑ Las nuevas acciones de los ninjas, la historia, el editor de misiones...

↓ El abuso de la niebla y el control, a veces inoperante.

8 **Valoración:** Manteniendo el sigiloso estilo de la primera parte, la mejora en todos los aspectos.

CHASE THE EXPRESS

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El fabuloso doblaje y su peliculera ambientación.

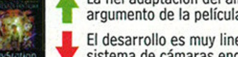
↓ Las animaciones son bruscas y los tiempos de carga.

7 **Valoración:** Gustará a los amantes de las aventuras de acción, pese a copiar a las mejores.

EPI. 1- AMENAZA FANTASMA

Compañía: Lucas Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ La fiel adaptación del ambiente y argumento de la película.

↓ El desarrollo es muy lineal. Y el sistema de cámaras engaña.

8 **Valoración:** Ideal para todos los seguidores de la saga galáctica. Es tan largo como difícil.

METAL GEAR SOLID

Compañía: Konami **Precio:** 3.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su original planteamiento y su espectacularidad gráfica.

↓ Puede llegar a resultar demasiado corto. ¡¡Queremos más!!

10 **Valoración:** Un juego único, imprescindible para los amantes de la aventura y la acción.

RESIDENT EVIL 2 (PLATINUM)

Compañía: Capcom **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Gráficos geniales, absorbente desarrollo e inigualable ambientación,

↓ Pese a sus muchos secretos, puede hacerse algo corto.

10 **Valoración:** Sorprende y engancha desde el primer momento. Un Platinum imprescindible.

SOUL REAVER

Compañía: Eidos **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su soberbio doblaje, su envolvente historia, los gráficos...

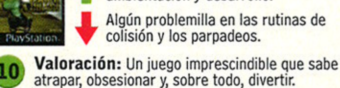
↓ Resulta difícil hacerse con el control del personaje. El juego de cámaras.

10 **Valoración:** Si buscas una alternativa a la saga *Tomb Raider*, es una opción ineludible.

TOMB RAIDER IV

Compañía: Eidos **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





↑ El mejor de la serie por gráficos, ambientación y desarrollo.

↓ Algún problemilla en las rutinas de colisión y los parpadeos.

10 **Valoración:** Un juego imprescindible que sabe atrapar, obsesionar y, sobre todo, divertir.

BARRACUDA 2
Distribuidora: Netac **Precio:** 3.990 ptas.

No sólo es programable, si no que además sus sticks (de gran calidad) son compatibles también con juegos digitales. Es cómodo y ofrece una excelente vibración.

E **Valoración:** Unas grandes prestaciones para un precio correcto y ajustado.

DUAL IMPACT
Distribuidora: Netac **Precio:** 3.990 ptas.

Tiene unas prestaciones muy similares a las del Barracuda 2, salvo en que no es programable y que no se pueden cambiar los sticks para jugadores zurdos.

MB **Valoración:** Le supera el Barracuda 2 por prestaciones, pero no en calidad.

DUAL SHOCK
Distribuidora: Sony **Precio:** 4.200 ptas.

Calidad incuestionable, comodidad y sencillez son las principales virtudes de este mando que además podemos encontrar en varios colores. El más fiable.

E **Valoración:** Es el mando oficial y eso es una garantía de calidad.

MAD CATZ DUAL FORCE
Distribuidora: Proein **Precio:** 4.290 ptas.

Sus sticks son compatibles con juegos analógicos y digitales, la cruceta es comparable a la del Dual Shock, es cómodo y tiene dos botones analógicos compatibles con NegCon.

E **Valoración:** Tiene prestaciones superiores al Dual Shock. Genial.

SHOCK 2
Distribuidora: Guillemot **Precio:** 4.990 ptas.

El primer mando inalámbrico que es analógico. También hay una versión con cable por 3.990 pesetas. Es grande, pero cómodo.

E **Valoración:** Es 100% compatible y sus sticks pueden usarse en modo digital.

V-RALLY PAD EVOLUTION
Distribuidora: Infogrames **Precio:** 6.990 ptas.

Responde a los movimientos que hagamos con los brazos, se pueden configurar sus botones de múltiples maneras y como mando analógico funciona a las mil maravillas.

MB **Valoración:** Si te gusta tener muchas opciones, está bien.

BUGS BUNNY (Héroes Favoritos)
Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Es variado, largo y está plagado de situaciones curiosas.
↓ El control y las cámaras pueden ponernos en más de un apuro.

7 **Valoración:** Un plataformas 3D muy simpático, aunque técnicamente pierde.

HÉRCULES (Platinum)
Compañía: Disney/Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.

↑ Su variado desarrollo y sus coloristas gráficos.
↓ Resulta fácil y muy lineal.

6 **Valoración:** Una divertida adaptación de la película que hará las delicias de los pequeños.

SPYRO EL AÑO DEL DRAGÓN
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Los nuevos personajes que podemos manejar y sus fases especiales.
↓ No es excesivamente difícil, aunque sí largo y variado.

10 **Valoración:** Es el mejor plataformas 3D del momento: largo, divertido y variado.

TOMBI! 2
Compañía: Sony **Precio:** 4.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un original plataformas muy variado y rebosante de sentido del humor.
↓ Al principio puede hacerse lento y su mecánica desconcierta.

8 **Valoración:** Es un soplo de aire fresco dentro del género que es capaz de enganchar horas.

AZTECAS
Compañía: Cryo **Precio:** 6.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.



↑ Bonitos escenarios y genial base de datos sobre los aztecas.
↓ Es muy lento, por lo que necesitas dedicarle buenas dosis de paciencia.

5 **Valoración:** Tiene el problema de todas las aventuras de Cryo: la lentitud.

CRASH BANDICOOT 3 (PLAT.)
Compañía: Sony **Precio:** 3.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.

↑ Excelentes gráficos, largo, variado y muy divertido. El mejor de la serie.
↓ Nada, salvo que no te gusten los plataformas. Una gozada.

10 **Valoración:** Tiene un encanto irresistible y más aún después de su salto a Platinum.



TARZÁN (PLATINUM)
Compañía: Disney **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

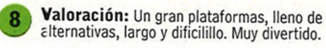
↑ Una fiel adaptación de la película con muchas alternativas.
↓ Para los más expertos puede resultar demasiado fácil.

7 **Valoración:** Una excelente puesta en escena del último gran éxito cinematográfico de Disney.

TOY STORY 2
Compañía: Disney **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Un gran plataformas 3D con todo el humor y la diversión de la película.
↓ Las cámaras no son muy fiables, pero no molestan demasiado.

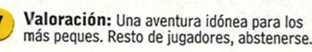


8 **Valoración:** Un gran plataformas, lleno de alternativas, largo y dificililllo. Muy divertido.

BUSTER Y LAS HABICHUELAS MÁGICAS
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Las divertidas situaciones en las que se meten los protagonistas.
↓ Su dificultad es bajísima para jugadores de más de 10 años.



7 **Valoración:** Una aventura idónea para los más peques. Resto de jugadores, abstenerse.

Juegos de Plataformas
Los imprescindibles
- ABE'S ODDYSEE (The best)
- APE ESCAPE
- CRASH BANDICOOT 3 (Platinum)
- SPYRO 3
- RAYMAN 2
- TOY STORY 2

APE ESCAPE
Compañía: Sony **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su original planteamiento. El completo uso del Dual Shock.
↓ Las cámaras no ofrecen siempre la mejor perspectiva.

9 **Valoración:** Uno de los mejores y más originales plataformas 3D.

CROC 2
Compañía: Fox Interactive **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Es largo, divertido y, especialmente, muy, muy, variado.
↓ El control de las cámaras y una dificultad poco equilibrada.

7 **Valoración:** Aunque menos original que *Ape Escape* o *Crash 3*, resulta igual de divertido.

LOS PITUFOS (Héroes Favoritos)
Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Sus simpáticos héroes y sus coloristas escenarios.
↓ Un juego de corte infantil, que a los mayores les resultará facilón.

6 **Valoración:** Por su temática y dificultad es ideal para los pequeños de la casa.

TELEÑECOS MONSTER ADVENTURE
Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Es largo y divertido. Sabe enganchar con el carisma de sus protagonistas.
↓ Es muy parecido a *Spyro 3*, aunque no le llega a superar.

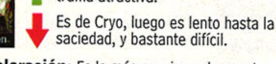
8 **Valoración:** Un juego perfecto para el que busque un plataformas 3D largo y fácil.

Aventuras Gráficas
Los imprescindibles
- AZTECAS
- AMERZONE
- DRÁCULA RESURRECCIÓN

CHINA
Compañía: Cryo **Precio:** 6.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.



↑ Una perfecta ambientación y una trama atractiva.
↓ Es de Cryo, luego es lento hasta la saciedad, y bastante difícil.

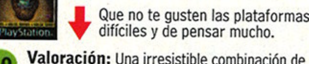


5 **Valoración:** Es la más concienzuda aventura de Cryo, así que requiere mucha más paciencia.

ABE'S ODDYSEE (The best of)
Compañía: GTi **Precio:** 2.990 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Un precio irresistible para un juego que llega a obsesionar.
↓ Que no te gusten las plataformas difíciles y de pensar mucho.



10 **Valoración:** Una irresistible combinación de acción e inteligencia con una técnica inmejorable.



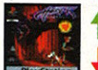
BICHOS (Platinum)
Compañía: Disney/Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su parecido con la película. Es largo y difícil.
↓ Las cámaras entorpecen la jugabilidad.

8 **Valoración:** Como la película, para todos los públicos. Es divertido y sabe picar al jugador.

HEART OF DARKNESS (Plat.)
Compañía: Infogrames **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Sus atractivos gráficos y variado desarrollo basado en puzzles.
↓ Una vez terminado ya no incita a volver a jugar.

7 **Valoración:** Es un plataformas "inteligente", a lo *Abe*, pero más asequible y con menos secretos.

RAYMAN 2
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.995 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.

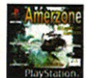


↑ La simpatía de todos sus personajes, su originalidad, su suave control.
↓ El juego de cámaras no siempre está disponible cuando se necesita.

9 **Valoración:** De los mejores plataformas 3D. Imprescindible para los seguidores del género.



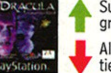
AMERZONE
Compañía: Microids **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R, DS.



↑ Un gran doblaje, una excelente historia y puzzles muy cerebrales.
↓ Los tiempos de carga resultan bastante lentos.

7 **Valoración:** Combina un argumento adictivo con unos gráficos preciosos. Una gran opción.

DRÁCULA RESURECCIÓN
Compañía: Virgin **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R.



↑ Su gran ambientación y excelentes gráficos.
↓ Algunos puzzles son retorcidos. Si tienes práctica lo acabarás pronto.

7 **Valoración:** Una compra muy recomendable para seguidores del género.

Juegos de Rol

Los imprescindibles

- FINAL FANTASY VIII
- SUIKODEN II
- VAGRANT STORY

GRANDIA

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Una gran historia, un argumento envolvente y muchos ítems.

↓ Que no esté traducido, una pena. Un pelín soso de gráficos.

8 **Valoración:** Un gran juego de rol y una excelente alternativa a *FFVIII*. Pero en inglés.

SHADOW MADNESS

Compañía: Crave/Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Gráficos estilo *FFVII*, un buen argumento y una gran traducción.

↓ Muchos tiempos de carga. No es tan espectacular como *FFVII*.

8 **Valoración:** Ideal para los que busquen un RPG estilo *Final Fantasy*, pero más sencillo.

ALUNDRA 2

Compañía: Activision **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

↑ Una gran historia, un desarrollo variado, un juego muy largo.

↓ Su único defecto es no estar traducido...

8 **Valoración:** Un genial Action RPG, que gustará tanto a amantes del rol como de las plataformas.

LEGEND OF LEGAIA

Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

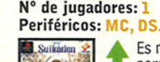
↑ Su sistema de combate es muy divertido y es ideal para "peques".

↓ Su historia infantil aburrirá a los mayores. Flojo técnicamente.

5 **Valoración:** No puede situarse a la altura de un *Final Fantasy*, pero encantará a los pequeños.

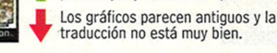
SUIKODEN II

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Es muy, muy largo, tiene más de 100 personajes y la historia "pica".

↓ Los gráficos parecen antiguos y la traducción no está muy bien.



8 **Valoración:** Es un gran RPG porque resulta tan largo como divertido y está lleno de puzzles.

FINAL FANTASY VII (PLAT.)

Compañía: Square **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ El inolvidable argumento, la cantidad de horas de juego y secretos...

↓ Los fallos en la traducción y la dificultad de algunas situaciones.

10 **Valoración:** Genial de principio a fin, sólo es superado por *FFVIII*, pero no son incompatibles.

VAGRANT STORY

Compañía: Square **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ Los gráficos, el sistema de lucha, la increíble y compleja historia...

↓ ¡Está en inglés! Su sistema de juego puede resultar demasiado complejo.

9 **Valoración:** Es a los Action RPG lo mismo que *Metal Gear* a las aventuras: imprescindible.



FINAL FANTASY VIII (Plat.)

Compañía: Square **Precio:** 3.490 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC.



↑ Es una obra de arte, tanto por el argumento como por sus gráficos.

↓ El sistema de combates por turnos resulta un tanto desequilibrado.

10 **Valoración:** El mejor juego de Rol que puedes encontrar: largo, cautivador, impresionante ...



VANDAL HEARTS II

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC.



↑ Un juego de rol de tablero muy completo a nivel táctico.

↓ El desarrollo se termina haciendo un poco denso y es bastante feote.

7 **Valoración:** Para roleros y estrategas. Si no es tu caso, busca algo más rápido como *Alundra*.

Juegos Arcade

Los imprescindibles

- BEATMANIA
- CAPCOM GENERATIONS
- BUST A MOVE 2 (PLAT.)
- JUNGLA DE CRISTAL 2
- MUSIC 2000
- POINT BLANK 2
- SILENT BOMBER

4MB REAL MC PIRANHA

Distribuidora: Aplisoft **Precio:** 2.490 ptas.

Cuatro megas de memoria, es decir, 60 bloques, a un precio realmente sorprendente. Además, de calidad no tiene nada que envidiar a tarjetas semejantes.

E **Valoración:** La mejor tarjeta en cuanto a capacidad y precio. Irresistible.

BLAZE 4MB

Distribuidora: Ardistel **Precio:** 3.490 ptas.

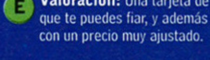
Es una de las pocas tarjetas que ponen a nuestra disposición 60 bloques sin compresión de datos. Muy sencilla de manejar.

E **Valoración:** Una calidad fuera de duda, sólo tiene rival en la tarjeta de Piranha.

MAD CATZ

Distribuidora: Proein **Precio:** 1.290 ptas.

Mad Catz presenta una tarjeta de 15 bloques de gran calidad, como la de Sony, pero a un precio muchísimo más bajo.



E **Valoración:** Una tarjeta de la que te puedes fiar, y además con un precio muy ajustado.

MEMORY CARD SONY

Distribuidora: Sony **Precio:** 2.100 ptas.

La tarjeta de Sony sigue siendo la más fiable del mercado. La reducción de su precio y la gama de colores la hacen aún más atractiva.

MB **Valoración:** Su único inconveniente es su capacidad: 15 bloques son pocos.

PERFORMANCE 1MB

Distribuidora: Netac **Precio:** 1.900

Era la más barata y fiable hasta la llegada de la tarjeta Mad Catz. Sigue siendo una oferta muy válida frente a la de Sony.

Valoración: No es la oferta más económica, pero sigue siendo una de las mejores.

DEX DRIVE

Distribuidora: Netac **Precio:** 5.990 ptas.

Permite almacenar las partidas de la tarjeta en el disco duro del PC y grabar en la tarjeta partidas bajadas de Internet o que te envíe por e-mail un amigo.



E **Valoración:** Si tienes un PC en casa es una gran compra.

ASTÉRIX (Héroes Favoritos)

Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 pesetas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su interesante mezcla de plataformas y estrategia y a un gran precio.

↓ Tiene un control poco fiable. Gráficamente es algo pobre.

7 **Valoración:** Un plataformas entretenido, con pinceladas de estrategia tipo Risk.

CAPCOM GENERATIONS

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas.
jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Cuatro CD´s con 14 de los mejores clásicos de Capcom.

↓ Algunos juegos son sosos. Que no te gusten los clásicos.

7 **Valoración:** Pese a los años, algunos de estos juegos siguen siendo divertidísimos.

JUNGLA DE CRISTAL 2

Compañía: Fox Interactive **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V, P.



↑ Como en la primera parte, la mezcla de acción, conducción y disparo.

↓ Es muy parecido al primer *Jungla* y tiene algunos problemas técnicos.

8 **Valoración:** Si te gusta la acción en todas sus facetas, éste es tu juego.

BEATMANIA

Compañía: Konami **Precio:** 10.990 ptas. **jug.:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.

↑ Lo divertido que resulta jugar, sobre todo con el mando que incluye.

↓ Que no te guste ejercer de Disc Jockey o seas un torpe con las teclas.

9 **Valoración:** Un genial juego musical que hará las delicias de los los que busquen cosas nuevas.

MR. DRILLER

Compañía: Midway **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

↑ Su sencillo sistema de juego al estilo de los arcades clásicos.

↓ A nivel gráfico es muy sencillote, lo que puede echar para atrás.

6 **Valoración:** Su sencilla y adictiva mecánica es a la vez su virtud y defecto. ¿Es tu estilo?

BISHI BASHI SPECIAL

Compañía: Konami **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

↑ La sencillez, sentido del humor y diversión que encierran las pruebas.

↓ Jugar solo, y que no tenga otras 100 pruebas más.

9 **Valoración:** Un juego ideal para demostrar nuestra habilidad y coordinación. Divertidísimo.

INCREDIBLE CRISIS!

Compañía: Virgin **Precio:** 4.990 ptas. **jug.:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ La originalidad y grado de locura que encierran sus 24 pruebas.

↓ Te quedas con ganas de 24 pruebas más. Que no sea para 2 jugadores.

8 **Valoración:** Un party game de inmejorable sentido del humor. Corto, pero a buen precio.





BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM)

Compañía: Acclaim **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Se hace muy adictivo, y tiene muchos modos de juego.

↓ Jugando solo se acaba relativamente pronto.

9 **Valoración:** Es el clásico "revienta pompas", altamente adictivo y con un precio muy bajo.

GAUNTLET LEGENDS

Compañía: Midway **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



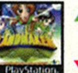
↑ Poder jugar en casa con esta sencilla y divertida recreativa.

↓ Es pobre gráficamente y sólo pueden jugar dos a la vez.

6 **Valoración:** Una buena opción para los que quieran jugar a dobles cooperativamente.

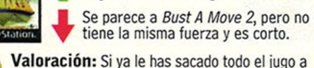
LANDMAKER

Compañía: EON/Acclaim **Precio:** 4.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ El Modo Puzzle es de lo mejorcito. Jugar contra un amigo.

↓ Se parece a *Bust A Move 2*, pero no tiene la misma fuerza y es corto.



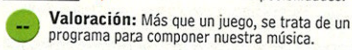
6 **Valoración:** Si ya le has sacado todo el jugo a *Bust A Move 2*, *Landmaker* es una buena opción.

MUSIC 2000

Compañía: Codemasters **Precio:** 7.490 pesetas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ La cantidad de sonidos que incluye, y lo fácil que resulta componer.
↓ Requiere mucho tiempo para llegar a controlar todas sus posibilidades.



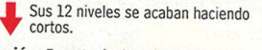
-- **Valoración:** Más que un juego, se trata de un programa para componer nuestra música.

RESCUE SHOT

Compañía: Namco **Precio:** 4.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P.



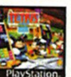
↑ El original planteamiento de proteger a Bo de todo tipo de peligros.
↓ Sus 12 niveles se acaban haciendo cortos.



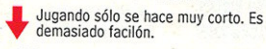
7 **Valoración:** Encantará a los pequeños, pero los mayores también disfrutarán de su originalidad.

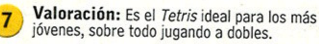
TETRIS UN MÁGICO DESAFÍO

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Personajes Disney y la jugabilidad clásica de *Tetris*: irresistible.
↓ Jugando sólo se hace muy corto. Es demasiado facilón.





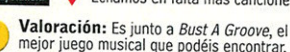
7 **Valoración:** Es el *Tetris* ideal para los más jóvenes, sobre todo jugando a dobles.

UN JAMMER LAMMY

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Es un divertidísimo juego musical. Su simpatía y sus melodías.
↓ Que no esté doblado. Echamos en falta más canciones.



7 **Valoración:** Es junto a *Bust A Groove*, el mejor juego musical que podéis encontrar.



juegos Deportivos
Los imprescindibles

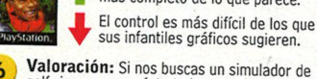
- ESTO ES FÚTBOL 2
- FIFA 2000
- ISS PRO EVOLUTION
- KNOCKOUT KINGS 2000
- NBA LIVE 2001
- TONY HAWK'S 2

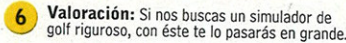
CYBER TIGER

Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT



↑ Un arcade de golf muy jugable y más completo de lo que parece.
↓ El control es más difícil de lo que sus infantiles gráficos sugieren.





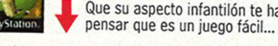
6 **Valoración:** Si nos buscas un simulador de golf riguroso, con éste te lo pasarás en grande.

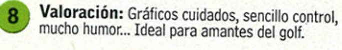
EVERYBODY'S GOLF 2

Compañía: Sony **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Este simpático y divertido simulador de golf sabe como atraparte.
↓ Que su aspecto infantil te haga pensar que es un juego fácil...





8 **Valoración:** Gráficos cuidados, sencillo control, mucho humor... Ideal para amantes del golf.

POINT BLANK 2

Compañía: Namco **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P.



↑ Un juego de pistola de simpático planteamiento.
↓ Jugando solo no es tan divertido. La sencillez de algunas pruebas.

8 **Valoración:** Gracias a su desenfadado aspecto, puede disfrutarlo toda la familia.

RUGRATS: EXCURSIÓN AL ESTUDIO

Compañía: Midway **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Muchos y variados niveles con estilo de minijuegos: carreras, golf...
↓ Puede hacerse un pelín corto y tiene problemillas de control.

7 **Valoración:** Un juego para los pequeños que también pueden llegar a disfrutar los mayores.

TIME CRISIS (PLATINUM)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, P.

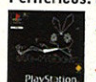


↑ Una perfecta conversión de la recreativa, y además con extras.
↓ Cuando ya te conoces el recorrido, pierde interés.

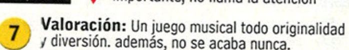
8 **Valoración:** Un juego de pistola muy bueno que enganchará a los seguidores del género.

VIB RIBBON

Compañía: Sony **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Tus Cds de música son niveles nuevos de juego. Original y muy divertido.
↓ Su aspecto visual, pese a no ser importante, no llama la atención



7 **Valoración:** Un juego musical todo originalidad y diversión. además, no se acaba nunca.

ALL STAR TENNIS 2000

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Su asequible jugabilidad y realismo. Muchos campeonatos y tenistas.
↓ La lentitud de los partidos de dobles.

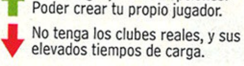


8 **Valoración:** Es el mejor juego de tenis, aunque si tienes la versión del 99 quizá no te compense.

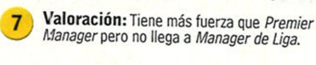
BARÇA MANAGER 2000

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano/Catalán
Periféricos: MC.





↑ Cuatro ligas, muchas opciones. Poder crear tu propio jugador.
↓ No tenga los clubes reales, y sus elevados tiempos de carga.



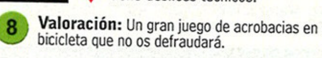
7 **Valoración:** Tiene más fuerza que *Premier Manager* pero no llega a *Manager de Liga*.

DAVE MIRRA FREE STYLE BMX

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Su originalidad y jugabilidad garantizan la diversión.
↓ Es muy parecido a *Tony Hawk's* y tiene deslices técnicos.



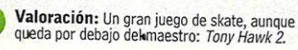
8 **Valoración:** Un gran juego de acrobacias en bicicleta que no os defraudará.

GRIND SESSION

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-16 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Está en la línea *Tony Hawk*, aunque con nuevas modalidades.
↓ No supera a *Tony Hawk 2* y los escenarios son algo pequeños.



8 **Valoración:** Un gran juego de skate, aunque queda por debajo del maestro: *Tony Hawk 2*.

PONG

Compañía: Atari **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ La jugabilidad del clásico potenciada con numerosos tipos de retos.
↓ Gráficamente es sosote. Algunos retos llegan a desesperar.

7 **Valoración:** Diversión a más no poder, capaz de enganchar por su incombustible jugabilidad.

SILENT BOMBER

Compañía: Virgin **Precio:** 6.990 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ El original sistema de control, el motor gráfico, el doblaje...
↓ La dificultad varía enormemente y puede hacerse monótono al final.

8 **Valoración:** Un explosivo cóctel de géneros que apuesta por la acción desde un enfoque sencillo.



RADIKAL BIKERS

Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Muy parecido a la máquina e igual de trepidante y divertido.
↓ Gráficamente no resulta tan vistoso como la recreativa.

7 **Valoración:** Una divertidísima adaptación del arcade, con una altísima jugabilidad.

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Las variadas pruebas de habilidad y el sentido del humor South Park.
↓ Sus eternos tiempos de carga y que no esté traducido.

6 **Valoración:** Un título ideal para disfrutar en compañía de 3 amigos que además sepan inglés.

TRUE PINBALL (PLATINUM)

Compañía: Ocean **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



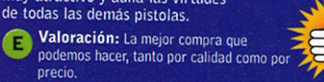
↑ Cuatro mesas a cual más divertida y a un buen precio.
↓ No es demasiado realista y alguna mesa flojea.

7 **Valoración:** Se deja jugar a las mil maravillas y resulta realmente divertido.

AVENGER PRO

Distribuidora: Ardistel **Precio:** 7.990 ptas.

Con un aspecto muy similar al de la G-Com, ésta es la mejor pistola actual. Tiene un diseño muy atractivo y aúna las virtudes de todas las demás pistolas.



E **Valoración:** La mejor compra que podemos hacer, tanto por calidad como por precio.

PK7 LIGHT GUN

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 4.990 ptas.

Pequeña, fiable y manejable, incluye sistema de vibración, un botón que simula los efectos del pedal y otro para armas especiales. Es compatible con todos los juegos.

B **Valoración:** Una excelente relación calidad precio, para una pistola manejable, de gran precisión y con múltiples opciones.

G-CON NAMCO

Distribuidora: Sony **Precio:** 6.990 ptas.

Es la pistola más fiable del mercado y la de mejor calidad, pero sólo compatible con los juegos de Namco y carece de vibración, retroceso o pedal.

MB **Valoración:** Pese a su calidad y fiabilidad, el hecho de no ser compatible con

PREDATOR 2

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 7.990

Es voluminosa, de aspecto espectacular y compatible con todos los juegos e incluye unas mirillas telescópicas para poder apuntar mejor y un pedal.

Valoración: La mirilla no ayuda mucho y el peso de la pistola es elevado, por lo que termina por cansar. Además, no es muy fiable.

BEACH VOLLEYBALL

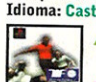
Compañía: Infogrames **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Contar con un simulador de voley playa a buen precio.
↓ Escasos modos de juego, un control pobre y animaciones sosas.

5 **Valoración:** Resulta aburrido muy pronto. Sólo recomendable si eres un fan de este deporte.

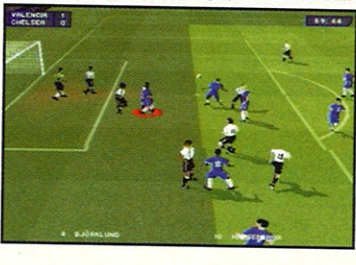
ESTO ES FÚTBOL 2

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 ptas **jug:** 1-8
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT.



↑ El realismo de las jugadas y las muchas variables para marcar gol.
↓ Los jugadores son reales, pero no los equipos.

9 **Valoración:** Uno de los mejores simuladores de fútbol del momento, pero ¿superará a *FIFA 2001*?



COOLBOARDERS 4

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Unos gráficos coloristas y sólidos, y una jugabilidad más ajustada.
↓ Demasiado parecido a la tercera parte en modos de juego.

8 **Valoración:** El mejor juego de snow teniendo en cuenta su variedad y calidad.

FIFA 2000

Compañía: E. Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



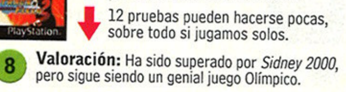
↑ La cantidad de opciones, modos de juego, equipos, torneos reales...
↓ Sin duda alguna, el parecido gráfico con la anterior entrega.

10 **Valoración:** El nuevo *FIFA* sigue siendo el simulador más completo y jugable de todos.

INT. TRACK & FIELD 2

Compañía: Konami **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

↑ Poder jugar con tres amigos más a las olimpiadas más divertidas.
↓ 12 pruebas pueden hacerse pocas, sobre todo si jugamos solos.



8 **Valoración:** Ha sido superado por *Sidney 2000*, pero sigue siendo un genial juego Olímpico.

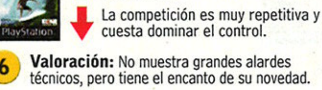
KNOCKOUT KINGS 2000
Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.




↑ Impecable a nivel gráfico, muy jugable, espectacular...soberbio.
↓ Que no te guste el boxeo. Aún así deberías probarlo.


8 **Valoración:** Superando en todo a su antecesor, es el mejor juego de boxeo.

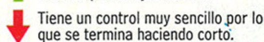
SURF RIDERS
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Es el primer simulador de surf para PlayStation.
↓ La competición es muy repetitiva y cuesta dominar el control.

6 **Valoración:** No muestra grandes alardes técnicos, pero tiene el encanto de su novedad.

TRICK'N SNOWBOARDER
Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

↑ Es un juego de snow divertido y con muchos personajes ocultos.
↓ Tiene un control muy sencillo por lo que se termina haciendo corto.

6 **Valoración:** Su sencillez de manejo y no le permite colocarse a la altura de *CoolBoarders.*

FRONT MISSION 3
Compañía: Square **Precio:** 7.490 ptas. **jug:** 1
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



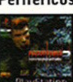
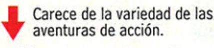
↑ Una mezcla de estrategia y RPG. Un juego largo, divertido y variado.
↓ Su única gran pega es no estar traducido al castellano.

8 **Valoración:** Su mezcla de estrategia y rol de tablero es ideal para amantes de ambos géneros.



Beat'em Up
Los imprescindibles
- FIGHTING FORCE 2
- JACKIE CHAN STUNTMASTER
- JEDI POWER BATTLES

FIGHTING FORCE 2
Compañía: Eidos **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Un beat'em up muy divertido, difícil y con buenos gráficos 3D.
↓ Carece de la variedad de las aventuras de acción.

8 **Valoración:** Ideal para los que busquen un beat'em up de jugabilidad clásica.

JACKIE CHAN STUNTMASTER
Compañía: Sony **Precio:** 4.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Ofrece mucha más variedad de situaciones que otros beat'em up.
↓ Puede hacerse corto ya que no es demasiado difícil.

8 **Valoración:** Un gran beat'em up con su dosis justa de plataformas que le da gran variedad.

ISS PRO EVOLUTION
Compañía: Konami **Precio:** 8.490 ptas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Unos gráficos realmente buenos, para una jugabilidad impecable.
↓ Que no tenga ligas y jugadores reales.

10 **Valoración:** Es el mejor y más realista, pero si te gusta contar con equipos reales...

TONY HAWK'S 2
Compañía: Activision **Precio:** 7.990 ptas **jug:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, MT, DS.

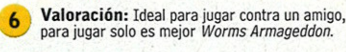


↑ Los editores, el mejorado apartado gráficos, la banda sonora...
↓ El abuso de la niebla para ocultar la generación de los escenarios.

10 **Valoración:** Es el juego más completo, divertido y adictivo de los inspirados en deportes de riesgo.



HOGS OF WAR
Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Un estilo a *Worms*, pero más variado, en 3D y muy divertido.
↓ Es muy feote y los marranos de la máquina no son muy listos.

6 **Valoración:** Ideal para jugar contra un amigo, para jugar solo es mejor *Worms Armageddon.*

THEME PARK WORLD
Compañía: Bullfrog **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.




↑ Construir nuestro propio parque de atracciones resulta muy divertido.
↓ Tiene un asistente que es para ahogarle. Desespera de verdad.

8 **Valoración:** Un divertidísimo simulador que te atrapará durante horas.

CRISIS BEAT
Compañía: Virgin **Precio:** 8.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.




↑ Personajes grandes, mecánica sencilla, un montón de armas...
↓ Las animaciones son flojas, y se hace muy, muy corto.

5 **Valoración:** Un beat'em up claramente inspirado en los clásicos, divertido, pero corto.

GEKIDO
Compañía: Infogrames **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.




↑ Un gran apartado gráfico y una gran colección de golpes y combos.
↓ Su estilo de juego es simple, por lo que se hace algo monótono.

7 **Valoración:** Un atractivo beat'em up, pero su simplista estilo de juego le resta enteros.

MORTAL KOMBAT SPECIAL FORCES
Compañía: Midway **Precio:** 5.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.




↑ Resulta entretenido, es largo y tiene un buen puñado de golpes.
↓ Su apartado técnico no pasa de normalito y está en inglés.

6 **Valoración:** Un beat'em up entretenido, fácil de jugar y con buen ritmo. Lástima de gráficos.

NBA IN THE ZONE 2000
Compañía: Konami **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT




↑ Su ajustada dificultad y equilibrado ritmo de juego y diversión.
↓ Ha perdido algo de calidad gráfica con respecto a la versión anterior.

8 **Valoración:** Un simulador de basket asequible, con muchas opciones y muy divertido.

SIDNEY 2000
Compañía: Eidos **Precio:** 7.490 ptas
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, MT.



↑ Gracias a su Modo Olímpico tiene una vida más larga de lo habitual.
↓ Gráficamente no es tan brillante como *Track & Field 2.* Las cargas.

9 **Valoración:** Es el juego de olimpiadas más completo del momento. No te defraudará.

Estrategia
Los imprescindibles
- C&C: RED ALERT (Platinum)
- THEME HOSPITAL (Platinum)
- THEME PARK WORLD

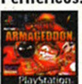
TEAM BUDDIES
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ La divertida mezcla de acción, puzzle y estrategia y su simpatía.
↓ La dificultad es bastante elevada y gráficamente podía ser mejor.

8 **Valoración:** Su original concepto de juego será capaz de atraparte durante horas.

WORMS ARMAGEDDON
Compañía: Team 17 **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Su adictiva mecánica y el humor de todas las situaciones.
↓ Es muy difícil apuntar bien, pero la consola no falla nunca.

7 **Valoración:** Es un juego que se hace irresistible jugando con más amigos.

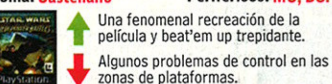
DRAGON VALOR
Compañía: Namco **Precio:** 4.490 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.




↑ Una curiosa mezcla de RPG y beat'em up con un control sencillo.
↓ La historia se hace repetitiva por lo que a la larga pierde interés.

6 **Valoración:** Su mezcla de géneros es ideal para introducirse en el rol.

JEDI POWER BATTLES
Compañía: Lucas Arts **Precio:** 6.490 ptas. **jug.:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ Una fenomenal recreación de la película y beat'em up trepidante.
↓ Algunos problemas de control en las zonas de plataformas.

8 **Valoración:** El mejor beat'em up y para dos jugadores. Largo, difícil y divertido.



NBA LIVE 2001
Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 ptas **jug:** 1-8
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT.

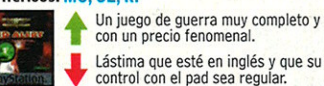


↑ Recoge la esencia de este deporte y aporta algunas novedades a la saga.
↓ Es muy parecido al anterior y el sistema defensivo es complicado.

9 **Valoración:** Supera a todos sus competidores, pero es muy parecido a la versión anterior.



C&C: RED ALERT (PLATINUM)
Compañía: Westwood **Precio:** 3.690 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, CL, R.

↑ Un juego de guerra muy completo y con un precio fenomenal.
↓ Lástima que esté en inglés y que su control con el pad sea regular.

8 **Valoración:** El mejor juego de estrategia bélica en tiempo real. Fácil de jugar y divertido.

THEME HOSPITAL
Compañía: Bullfrog **Precio:** 3.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, R.



↑ Su enorme sentido del humor, los excelentes gráficos. Muy divertido.
↓ Que no te guste la estrategia o que sus posibilidades te superen.

9 **Valoración:** Controlar todas las variables de un hospital llega a absorber durante horas.

ARCADE STICK NAMCO
Distribuidora: Sony **Precio:** 9.490 ptas.

Es ideal para juegos de lucha. Su calidad es inmejorable y la palanca recrea con precisión a las de las máquinas recreativas.

MB **Valoración:** Sólo acepta función digital, lo que para ciertos juegos es un problema. Eso sí, para juegos de lucha es el mejor.

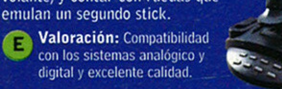
ANALOG STICK
Distribuidora: Sony **Precio:** 9.990 ptas.




Es compatible con analógico y digital. Ofrece un inmejorable control en simuladores de vuelo, aunque se adapta a cualquier tipo de juego.

E **Valoración:** Tiene un alto precio, pero lo cierto es que sus opciones y calidad merecen la pena. Especialmente para shoot'em ups.

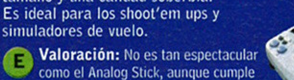
EAGLE MAX
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 3.990 ptas.




Además de su espectacular aspecto, este joystick presenta numerosas funciones como poder usado como volante, y contar con ruedas que emulan un segundo stick.

E **Valoración:** Compatibilidad con los sistemas analógico y digital y excelente calidad.

PS DOMINATOR
Distribuidora: Nostromo **Precio:** 6.990 ptas.




Es compatible con todos los sistemas, incluido NeGcon, y ofrece un reducido tamaño y una calidad soberbia. Es ideal para los shoot'em ups y simuladores de vuelo.

E **Valoración:** No es tan espectacular como el Analog Stick, aunque cumple con creces.

Arcades de Lucha
Los imprescindibles

- EHRGEIZ
- STREET FIGHTER ALPHA 3
- TEKKEN 3 (Platinum)

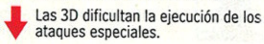
EHRGEIZ

Compañía: Square **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Un original arcade de lucha totalmente 3D y con minijuegos.

↓ Las 3D dificultan la ejecución de los ataques especiales.



8 **Valoración:** Un gran juego de lucha que une calidad y originalidad.

SOUL BLADE (PLATINUM)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC.



↑ Los efectos de luz, el elevado número de movimientos y armas.

↓ Es mucho más fácil de dominar que *Tekken*, lo que acorta su vida.

8 **Valoración:** Una excelente conversión de una recreativa genial. Un título muy recomendable.

X-MEN: MUTANT ACADEMY

Compañía: Activision **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



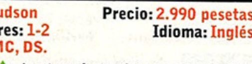
↑ El alucinante diseño de los X-Men y la cantidad de extras ocultos.

↓ El escaso número de luchadores y sus robóticas animaciones.

5 **Valoración:** Pese al indudable tirón de los X-Men, el juego hace aguas en el apartado técnico.

BLOODY ROAR 2

Compañía: Hudson **Precio:** 2.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ Las transformaciones en bestia y la fluidez de las animaciones.

↓ Pocos personajes y, además, no tienen demasiados movimientos.

7 **Valoración:** Pese a sus carencias, es un título muy espectacular y jugable. Y a un precio...

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ En la línea *Street Fighter*, pero con importantes novedades y juegos.

↓ Es fácil encontrar rutinas para vencer a los rivales.

8 **Valoración:** Si te gusta la lucha 2D, este título te hará pasar muy buenos ratos.

WWF MAYHEM

Compañía: EA **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Que sean los mismos combates que ahora se emiten en la tele.

↓ Técnicamente es inferior a los *WWF* de Acclaim. También es más sencillo.

7 **Valoración:** Es ideal para los que busquen un juego de lucha libre fácil y asequible.

DESTREGA

Compañía: Sony **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su sencillo sistema de magias es idóneo para los más inexpertos.

↓ Gráficamente es soso y los habituales del género lo encontrarán simple.

6 **Valoración:** Un título ideal para iniciarse en la lucha. Para los expertos, un juego corriente.

STREET FIGHTER ALPHA 3

Compañía: Capcom **Precio:** 7.490 ptas. **jug.:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.

↑ El carisma de los personajes y los tres sistemas de lucha distintos.

↓ Sus tiempos de carga, aunque no llegan a ser desesperantes.

9 **Valoración:** Por su calidad, modos de juego y personajes es el mejor juego de lucha 2D.



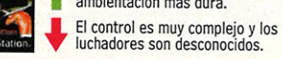
ECW HARDCORE REVOLUTION

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT



↑ Es más rápido de *Attitude* y con una ambientación más dura.

↓ El control es muy complejo y los luchadores son desconocidos.



6 **Valoración:** Si tienes un juego como *Attitude*, este Hardcore no te aportará nada nuevo.

TEKKEN 3 (PLATINUM)

Compañía: Namco **Precio:** 3.490 ptas. **jug.:** 1-2
Idioma: Inglés **Periféricos:** MC, DS.



↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.

↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

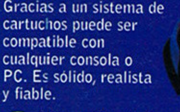
10 **Valoración:** Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.



ACT. LABS RS RACING

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 19.900 ptas.

Gracias a un sistema de cartuchos puede ser compatible con cualquier consola o PC. Es sólido, realista y fiable.



E **Valoración:** Excelente calidad y compatibilidad total. Eso sí, es caro.



FERRARI SHOCK 2

Distribuidora: Guillemot **Precio:** 10.990 ptas.

Avalado por la experiencia de Guillemot y la calidad de Ferrari, es un gran volante, sólido y realista y con vibración. Compatible con todos los juegos.

E **Valoración:** Un gran volante a un gran precio. Es el preferido de nuestros lectores.

TOP DRIVE 2

Distribuidora: Nostromo **Precio:** 12.990 ptas.

Tiene un tacto exquisito, un perfecto sistema de vibración y la opción de modificar la sensibilidad. Es compatible con todos los modos: digital, analógico y NegCon.

E **Valoración:** Un volante casi perfecto en todo y compatible con todo.

SPEEDSTER

Distribuidora: Ardistel **Precio:** 16.000 ptas.

En todos sus aspectos parece un volante real. Tiene resistencia al giro y una sensación de robustez increíble. Los pedales son geniales.

E **Valoración:** Es el volante más realista, pero también es caro... Tú mismo.

MCLAREN

Distribuidora: Flexiline **Precio:** 12.990 ptas.

Su atractivo diseño se ve favorecido por ser el primer volante en incluir freno de mano. Es suave de manejo y se puede regular en altura e inclinación y tiene vibración.



E **Valoración:** Su elevado precio es su única pega destacable.

VOLANTE V-RALLY 2

Distribuidora: Infogrames **Precio:** 9.990 ptas.

Un buen volante, de atractivo aspecto, robusto y sólido, con cambio tipo F-1 y pedales analógicos. Compatible con todas las configuraciones.

MB **Valoración:** Tiene poco que aportar, pero no es caro.



Shoot'em Up
Los imprescindibles

- ALIEN RESURRECCCIÓN
- COLONY WARS: RED SUN
- MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

ACE COMBAT 3

Compañía: Namco **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Gráficamente es el mejor de la serie y mantiene la misma jugabilidad.

↓ El desarrollo de las misiones es muy parecido al de la entrega anterior.

7 **Valoración:** Este mata-mata con aspecto de simulador es el mejor, aunque poco original.

COLONY WARS: RED SUN

Compañía: Psygnosis **Precio:** 4.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Su adictivo desarrollo, su gran control y su espectacularidad.

↓ Que no te gusten este estilo de mata-mata en plan simulador.

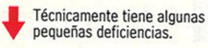
9 **Valoración:** No vas a encontrar otro shoot'em up en plan simulador mejor que éste.

MEDAL OF HONNOR (PLATINUM)

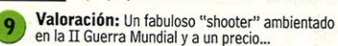
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 3.990 ptas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.



↑ La inteligencia artificial de los enemigos y la ambientación.



↓ Técnicamente tiene algunas pequeñas deficiencias.



9 **Valoración:** Un fabuloso "shooter" ambientado en la II Guerra Mundial y a un precio...

ALIEN RESURRECCIÓN

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.

↑ Su impecable ambientación y la buena realización técnica.

↓ Es muy, muy difícil, tanto que llega a desesperar.

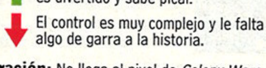
8 **Valoración:** Un shoot'em up subjetivo agobiante, bien planteado, pero muy difícil.

START TREK INVASION

Compañía: Activision **Precio:** 7.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.

↑ La ambientación Star Trek. Además es divertido y sabe picar.

↓ El control es muy complejo y le falta algo de garra a la historia.



7 **Valoración:** No llega al nivel de *Colony Wars Red Sun*, pero cuenta con el atractivo Star Trek.

ARMY MEN: AIR ATTACK

Compañía: 3DO **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

↑ Ahora nuestros soldados son pilotos de helicóptero y lo hacen muy bien.

↓ Gráficamente es muy simple y su control es muy sencillo.

6 **Valoración:** Es un mata-mata sencillo, pero que sabe divertir a los más jóvenes o menos hábiles.

G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE

Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.990 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El aumento de naves controlables y el elevado número de armas.

↓ La mecánica de las misiones se vuelve muy repetitiva.

7 **Valoración:** Supera en todo a su antecesor. Es un buen mata-mata con toques de simulador.

TERRACON

Compañía: Sony **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El juego rezuma acción por los cuatro costados.

↓ El control es impreciso, en parte debido a las cámaras.

7 **Valoración:** Una buena opción para los que busquen un juego con mucha acción.

ARMORINES

Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Está bien ambientado, es trepidante y los enemigos son muy listos.

↓ Técnicamente podría haber estado mejor, más variado y brillante.

7 **Valoración:** Tras *Medal Honor*, es la mejor opción dentro del género.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.990 ptas. **jug:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.



↑ La ambientación, el tipo de misiones, el apartado sonoro...

↓ Echamos en falta más novedades con el respecto al primero.

8 **Valoración:** Es uno de los mejores shoot'em up, pero puedes empezar con el primero.



Juegos de Velocidad
Los imprescindibles

- CRASH TEAM RACING
- COLIN MCRAE RALLY 2
- DRIVER 2
- F1 CHAMPIONSHIP SEASON
- GRAN TURISMO 2
- TOCA WTC

COLIN MCRAE RALLY 2
Compañía: Codemasters **Precio:** 8.490 ptas. **jug:** 1-8
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V.

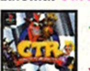


↑ Su jugabilidad, realismo, el diseño de los coches...
↓ Un exceso de popping y de pixelación le roban el 10 perfecto.

9 Valoración: No hay otro juego de rallies que transmita la misma sensación. Genial.



CRASH TEAM RACING
Compañía: Sony **Precio:** 7.990 ptas. **jug.:** 1-4
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, MT, V.



↑ Preciosos circuitos, acertado control y una extensa duración.
↓ Que no te gusten los juegos de carreras con Karts.

8 Valoración: Un divertidísimo arcade de carreras que sabe divertir a todo el mundo.



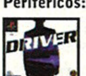
DESTRUCTION DERBY RAW
Compañía: Psygnosis **Precio:** 6.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V, MT.



↑ La espectacularidad de las colisiones, el número de coches en pantalla.
↓ A la larga tanto choque puede hacerse monótono.

7 Valoración: El más completo de la saga, y muy divertido, pese a que todo se reduzca a chocarse.

DRIVER (Platinum)
Compañía: GTI **Precio:** 3.990 ptas.
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.

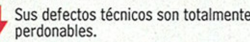


↑ Su originalidad, su jugabilidad y la enorme diversión que provoca.
↓ Aunque acaba siendo un poco repetitivo, no llega a cansar.

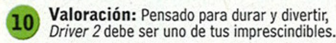
9 Valoración: Es un juego muy original, altamente adictivo y jugable. Cómpratelo ya.

DRIVER 2
Compañía: Infogrames **Precio:** 7.990 ptas. **jug.:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V.





↑ Supera en muchos aspectos a la primera parte ¡Y tiene 2 CDs!
↓ Sus defectos técnicos son totalmente perdonables.



10 Valoración: Pensado para durar y divertir, *Driver 2* debe ser uno de tus imprescindibles.



F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000
Compañía: EA Sports **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Una gran calidad gráfica y muchas variables reales de la temporada.
↓ Es demasiado parecido a *F1 2000*, una simple actualización.

9 Valoración: Si ya tienes *F1 2000*, éste no te va a aportar nada nuevo, aunque es el mejor.

F1 RACING CHAMPIONSHIP
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 6.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Una gran calidad gráfica y muchos grados de dificultad.
↓ Que sea la temporada del 99 y que resulte en exceso sobrio.

9 Valoración: Más completo que *F1 2000*, pero mucho menos espectacular.

GRAN TURISMO 2
Compañía: Sony **Precio:** 8.490 ptas **jug.:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS, V.



↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas de carné...
↓ Algún problemilla con el popping, pero totalmente perdonable.

10 Valoración: Un título imprescindible para los amantes de la velocidad. Una auténtica joya.



GTA 2
Compañía: Take2/DMA **Precio:** 8.490 pesetas
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ Largo, variado, divertido. Poder conducir cualquier coche.
↓ Es un juego violento y bastante sosote a nivel gráfico.

7 Valoración: No tiene el enfoque realista de *Driver*, aunque sí más opciones y alternativas.

GRAN TURISMO (PLAT.)
Compañía: Sony **Precio:** 3.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.

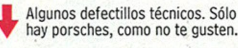


↑ Es el más realista, completo y jugable de todo el catálogo de PSX.
↓ La aparición de su genial secuela le resta algo de interés.

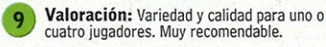
10 Valoración: Una obra maestra como la copa de un pino. Una compra indispensable.

NEED FOR SPEED PORSCHE
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.





↑ Tiene un montón de modos de juego, resulta divertido y largo.
↓ Algunos defectillos técnicos. Sólo hay porsches, como no te gusten...



9 Valoración: Variedad y calidad para uno o cuatro jugadores. Muy recomendable.

MICROMANIACS
Compañía: Codemasters **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT.



↑ Lo divertido de los circuitos y lo bien realizados que están.
↓ Los personajes deberían ser más variados.

7 Valoración: Un divertido y original arcade de carreras, genial para disfrutar en compañía.

MICROMACHINES V3 (PLAT.)
Compañía: Codemasters **Precio:** 4.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT.



↑ Los circuitos, que recrean todo tipo de curiosos lugares como la cocina.
↓ Es antiguo y se nota, pero tan divertido que se perdona.

7 Valoración: Un genial y divertidísimo arcade de velocidad con coches en miniatura.

MOTO RACER WORLD TOUR
Compañía: Sony **Precio:** 6.990 ptas. **jug.:** 1-2
Idioma: Castellano **Periféricos:** MC, DS.

↑ Excelente jugabilidad. Poder optar entre motos de cross o superbikes.
↓ Un exceso de popping y que se haya eliminado el editor de circuitos.

8 Valoración: Es el mejor juego de motos que hay en el mercado, pese a sus carencias técnicas.



RALLY CHAMPIONSHIP
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 ptas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Sus detallados gráficos y contar con rallies reales.
↓ Los movimientos son bruscos y a veces se ralentiza.



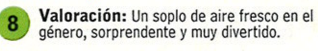
6 Valoración: Tiene poco que aportar frente a monstruos del género de la talla de *Colin McRae*.

RC DE GO!
Compañía: Acclaim **Precio:** 4.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS.





↑ Muy divertido y original y con un estupendo planteamiento gráfico.
↓ Si no te gusta demasiado el radio control...

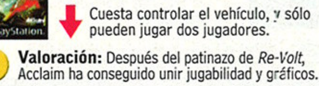


8 Valoración: Un soplo de aire fresco en el género, sorprendente y muy divertido.

RC REVENGE
Compañía: Acclaim **Precio:** 7.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.



↑ El apartado gráfico en general. El editor de circuitos.
↓ Cuesta controlar el vehículo, y sólo pueden jugar dos jugadores.



7 Valoración: Después del patinazo de *Re-Volt*, Acclaim ha conseguido unir jugabilidad y gráficos.

RIDGE RACER TYPE 4 (PLAT.)
Compañía: Namco **Precio:** 3.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ El motor gráfico es muy sólido. Tiene un gran número de coches.
↓ Se echan en falta coches reales y más circuitos.

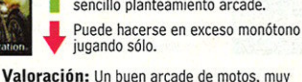
9 Valoración: Supone la culminación de una saga de conducción mítica.

ROAD RASH JAILBREAK
Compañía: Electronic Arts **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. MT.





↑ Divertidos modos de juego y un sencillo planteamiento arcade.
↓ Puede hacerse en exceso monótono jugando sólo.



7 Valoración: Un buen arcade de motos, muy espectacular y divertido, pero le falta variedad.

ROADSTERS
Compañía: Virgin **Precio:** 7.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.





↑ Carreras de deportivos reales, tratados con desenfadado enfoque arcade.
↓ Tiene pocos modos de juego y no es demasiado vistoso.

6 Valoración: Es divertido y competitivo, aunque con un control poco realista, muy arcade.

ROLLCAGE STAGE II
Compañía: Psygnosis **Precio:** 4.490 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.

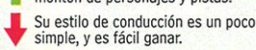


↑ Una gran sensación de velocidad y algunos originales modos de juego.
↓ Es muy parecido a su antecesor, y sigue siendo fácil despistarse.

7 Valoración: Un arcade futurista, muy bien realizado y rápido, aunque un poco alocado.

TELEÑECOS RACEMANÍA
Compañía: Sony **Precio:** 4.990 pesetas
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS.





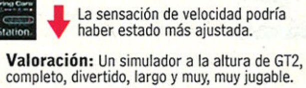
↑ Resulta variado, divertido, tiene un montón de personajes y pistas.
↓ Su estilo de conducción es un poco simple, y es fácil ganar.

7 Valoración: Es un divertido juego de carreras y quien más lo va a disfrutar son los pequeños.

TOCA WTC
Compañía: Codemasters **Precio:** 7.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Técnicamente genial, muchas pistas, vehículos, modos de juego...
↓ La sensación de velocidad podría haber estado más ajustada.



10 Valoración: Un simulador a la altura de GT2, completo, divertido, largo y muy, muy jugable.

V-RALLY 2 (PLATINUM)
Compañía: Infogrames **Precio:** 3.990 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Sus numerosos tramos y modos de juego. El sencillo editor de circuitos.
↓ No está traducido, y se echa en falta un poco más de emoción.

9 Valoración: Un gran simulador que engancha por su difícil control desde la primera partida.

WIPEOUT 3 SPECIAL EDITION
Compañía: Psygnosis **Precio:** 4.490 ptas.
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V.



↑ Es un remix perfecto de todas las entregas anteriores.
↓ Podrían haber aprovechado para ajustar la dificultad...

8 Valoración: Sus muchas naves y opciones, y su bajo precio, lo hacen muy recomendable.

EIDOS • Aventura de acción

El esperado regreso de Lara Croft

TOMB RAIDER CHRONICLES

Este quinto *Tomb Raider* se podría considerar más un homenaje a los muchos seguidores de Lara Croft que un juego realmente nuevo.



Algunos escenarios del juego mostrarán efectos gráficos que no habíamos visto antes en la serie *Tomb Raider*, aunque en general seguirán la línea habitual.

Básicamente *Tomb Raider Chronicles* será, como lo ha sido siempre, un plataformas con tintes de aventura donde habremos de vernos las caras con niveles laberínticos donde la los problemas nos pueden venir tanto de dar con el interruptor adecuado o con la resolución de un puzzle, como de la dificultad para saltar y trepar por los escenarios. Vamos, lo mismo de siempre. Lara va a contar con nuevas habilidades, vestuarios y armas, pero lo que de verdad parece que puede marcar la diferencia en este *Chronicles* va a ser el planteamiento y la puesta en escena de la aventura.

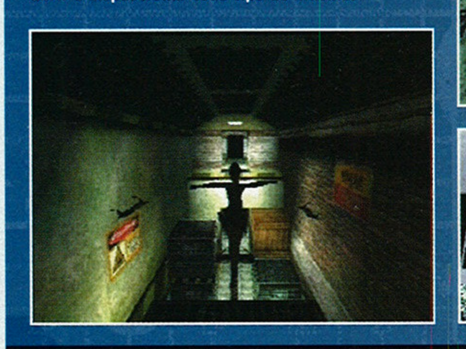
Como ya sabréis, el cuarto juego de la saga nos dejó con Lara atrapada en el interior de una pirámide, presumiblemente muerta. Para devolver a la vida a la heroína, los chicos de Core han recurrido a los recuerdos de sus amigos, quienes se contarán las historias que darán pie a las distintas fases del juego y que vendrán a representar las distintas etapas de la vida de la aventurera. Así, podremos disfrutar de niveles en los que Lara era una niña, por supuesto sin armas, que se enfrentará a retos de lo más tétricos y esotéricos sin más ayudas que su habilidad, aún no del todo desarrollada, y su afilado ingenio para resolver puzzles y atar cabos suelos. Un look tremendamente moderno nos llevará a un edificio donde manda la tecnología punta y donde nos acosarán enemigos armados con las más sofisticadas armas, e incluso visitaremos un submarino ruso del que tendremos que escapar. La mejor virtud del juego será la enorme variedad que estos niveles nos ofrecerán al tener que adaptarnos a situaciones que requerirán habilidades diferentes en cada caso: más acción, más inteligencia, medir más los saltos... Cada fase será un pequeño homenaje a cada uno de los cuatro juegos anteriores.

En el apartado gráfico no hemos encontrado demasiadas novedades, salvo que aumentarán las zonas donde el enfoque de cámaras es fijo, tipo *Resident Evil*, pero las texturas y polígonos parece que van a seguir siendo, en general, un poco inestables. Nos falta poder disfrutar de una versión 100% terminada para poder decir más cosas del juego, aunque no hay duda de que este *Tomb Raider* se asegurará la fidelidad de los rendidos fans de la señorita Croft.

Primera Impresión: 

Más audaz que nunca

Como viene siendo habitual, Lara ha aprendido a hacer cosas nuevas en esta quinta entrega. Por poner sólo unos ejemplos, podrá andar por cuerdas como una funambulista, abrir puertas a patadas y abrir e inspeccionar todo tipo de muebles.



El algunas fases del juego, como cuando Lara es una jovencita con trenzas, los enemigos darán mucho más miedo que un soldado con pistolas...

El inventario seguirá en la línea de la aventura anterior, aunque encontraremos algunas armas, utensilios y municiones nuevas.

Lara podrá hacer uso de distintos aparatos en cada fase. Este visor será el moderno y sofisticado sustituto de los clásicos prismáticos.



La nueva animación para abrir cajones y armarios añade más realismo a las acciones de Lara.

KONAMI • Deportivo

Pasión por el fútbol

ISS 2000

Konami planta cara a Electronic Arts y a su *FIFA 2001* con una nueva versión, más arcade, de su serie *ISS*.

Todos los seguidores de esta saga sabrán que han existido dos series paralelas que han ido apareciendo en el mercado en plataformas diferentes. Nos referimos a la serie "Pro", concentrada en Playstation, y la serie "ISS" que hizo sus apariciones en Nintendo 64. La primera de ellas nos mostraba el juego con un estilo más simulador, con jugadores de aspecto más creíble, mejor animados y con mayor facilidad para realizar un gran número de pases y regates. La segunda se centraba en un tipo de juego algo más arcade y destacaba, sobre todo, por su gran cantidad de variables a aplicar y por un mayor número de opciones y modos de juego. Pues bien, este *ISS 2000* pertenece a la serie "ISS", es decir, a la rama arcade.

Entrando en el tema de los modos de juego, encontraremos los ya habituales de partido rápido, liga, torneos, campeonatos varios, entrenamiento, penaltis, y los desafíos de escenario, en los que se recrearán partidos reales en situaciones límite que deberemos resolver. Como por ejemplo, remontar un 2-0 contra Italia empezando el juego en un saque de esquina, mediada la segunda parte.

El juego sólo contará con selecciones nacionales y, aunque en la versión que hemos probado los nombres aún estaban trastocados (Raúl es Paoul), Konami nos ha asegurado que en la versión final sí podremos jugar contando con los nombres reales de los jugadores.

Por lo demás, todo sigue igual, a excepción de algunos detallitos menores, como un nuevo movimiento en el que podemos elevar el balón para acto seguido realizar una volea.

La beta que hemos probado tenía unos tiempos de carga realmente insufribles, que esperemos sean corregidos. En breve os contaremos todo lo que pueda dar de sí este nuevo título que en principio tiene prevista su salida oficial para el 24 de noviembre.

Primera impresión: B





Las nuevas animaciones en las jugadas claves estarán creadas con un gran nivel de detalle.





Los nuevos desafíos serán un gran aliciente de esta nueva versión de *ISS*. Habrá que probarlos.



Los porteros mostrarán una agilidad y reflejos asombrosos. Si no ajustamos bien la dirección y potencia del disparo, no lograremos batirles.

KONAMI • Plataformas

Cuando el videojuego se hace verso

THE GRINCH

Konami nos trae a PlayStation la adaptación de la divertida película navideña protagonizada por Jim Carrey y que se estrenará estas Navidades.



Estos serán los protagonistas de esta divertida aventura. El Grinch y su fiel mascota Max. En determinadas fases, podremos tomar el control del perrito y colarnos por pequeños huecos.

Al pueblo de Whoville nos aproximamos, donde todos los Who se abrazan como hermanos. El Grinch no soporta esta idílica estampa, tanta felicidad y alegría le espantan. Toda esa algarabía ni siquiera le afecta, para él la soledad es la solución perfecta. Los Who al Grinch temen no importa su edad, pero esperan con muchos abrazos poderlo cambiar.

Con estos versitos os hemos querido resumir el punto de partida de la trama de esta simpática aventura, en la que tendremos que meternos en la piel del verdoso Grinch para asustar y sembrar el caos en un pueblo de montaña. Algo parecido a manejar un Troll en la tierra de los Gnomos.

Cuatro enormes mundos para recorrer nos aguardaran en el que será uno de los plataformas más originales que hemos tenido ocasión de probar hace tiempo. Sin duda, parte de su encanto vendrá de la mano del impresionante doblaje al castellano, con unas voces alucinantes, y como no, con un narrador que nos atrapará con su estilo radiofónico, mientras nos narra en verso la aventura, como si se tratara de un precioso cuento de Navidad.

Pero no penséis que será un juego para los "peques", porque su dificultad, sumada a lo largo que resultará, harán que hasta los jugones más experimentados disfruten de lo lindo. Además tendremos que aprender multitud de efectos "grinchantes", esto es, habilidades especiales de nuestro personaje, como utilizar su pestilente aliento verde como arma, o balancearse de unos salientes a otros en impresionantes saltos.

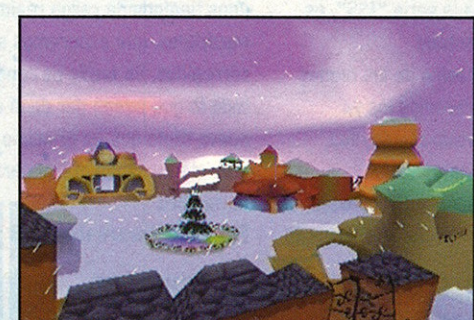
Unos gráficos sólidos y coloridos, junto a una perfecta ambientación, intentarán darle el empujón que le coloque entre los mejores del género. Algo que estamos seguros de que conseguirá, gracias a su originalidad y al carisma del protagonista.

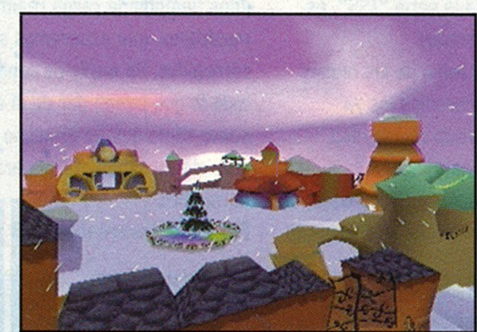
Primera impresión: E



¡Mira, mira como corre ese pequeñajo Who! Aterrorizar a la población del pequeño pueblo de Whoville, y romperles sus regalos de Navidad, será uno de nuestros primeros objetivos.







Utiliza tu inteligencia para engañarles

Los Who son bondadosos y muy cariñosos, pero no son muy listos. Si puedes encontrar un buen disfraz que ponerte, pasarás inadvertido. La policía que antes te arrestaba nada más verte, te dejará pasar al interior de los edificios oficiales sin preguntarte nada.









Sácale partido a tu videoconsola

"El primer film de animación de terror psicológico, de los creadores de Memories y Akira, Satoshi Kon y Katsuhiro Otomo".

PERFECT BLUE

Extras del DVD:
Trailer, Entrevista con el director,
Las canciones, Ficha técnica,
el Álbum secreto.

CONTIENE JUEGO INTERACTIVO

- HAY UN MONSTRUO EN VILLAPINGÜINO
- EL SECRETO DEL CASTILLO NANABA

DR. SLUMP

EL SECRETO DEL CASTILLO NANABA
HAY UN MONSTRUO EN VILLAPINGÜINO



"Vive las aventuras del detective más pequeño de la historia"

J A C K I E C H A N

JACKIE CHAN LOS PIRATAS DEL MAR DE CHINA

JACKIE CHAN SUPERPOLICÍA EN APUROS

JACKIE CHAN LOS TESOROS DEL MAR DE CHINA

La leyenda viviente del cine de Hong Kong por fin en DVD

manga films

ELECTRONIC ARTS• Deportivo

Tan real que quedarás noqueado

KNOCKOUT KINGS 2001

El simulador de boxeo más realista de la historia está a punto de volver a PlayStation para demostrar un año más que nadie "pega" igual de bien.





Electronic Arts nos está preparando una combinación demoledora de la que esperan que tardemos mucho tiempo en recuperarnos. Para ello han echado mano de todo su talento y están dotando a esta nueva versión de un montón de novedades que no dejarán indiferentes a los buenos aficionados al noble arte del boxeo. Para empezar, tendremos ocasión de probar un nuevo sistema de control que hará los golpes más espectaculares y rápidos, con lo que se podrán realizar devastadores combos que pueden dar la vuelta al combate, y dejar K.O. al boxeador más rocoso. En esta línea veremos nuevos movimientos totalmente fantásticos propios de las estrellas de boxeo que incorpora el juego. Quién no recuerda el baileteo de mariposa de Muhammad Ali, o el golpe de molino de Sugar Ray... ahora podremos probarlos contra nuestros rivales. Por si fuera poco, algunos luchadores dispondrán de un exclusivo sistema de lucha.

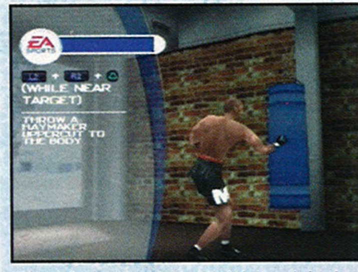
También comprobaremos como el trabajo de captura de movimientos nos deleitará con unas animaciones hiperrealistas, muy suaves y fluidas. A esto hay que sumarle un exquisito tratamiento de la luz y las texturas, que se presentarán en un magnífico entorno gráfico. Otras novedades importantes serán la inclusión de combates femeninos, y la posibilidad de entrenar realmente a nuestro boxeador en un completo gimnasio.

Por si no tuviéramos bastante con los 48 boxeadores de todas las categorías que se incluirán en el juego, se ha mantenido el completo editor de púgiles del año pasado. También podremos disputar combates de ensueño, enfrentando a los reyes del ring que no coincidieron en época y lugar. Así, podremos vivir míticas peleas que jamás llegaron a disputarse, con enfrentamientos de la talla de Muhammad Ali contra Rocky Marciano.

Así que ya sabéis, muchas novedades para que podamos disfrutar del mejor boxeo. No tendremos que esperar mucho para comprobarlo, y seguro que la espera merecerá la pena.

Primera impresión: E

Las barras superiores medirán la energía de los golpes y el aguante de nuestro boxeador. Pero no hay que fiarse, ya que un gancho contundente como el que veis en la captura, nos puede mandar irremisiblemente a besar la lona.



El saco de entrenamiento nos irá descubriendo poco a poco todas las combinaciones posibles.



El boxeo femenino también cabe dentro del nuevo título de EA. Merece la pena probarlo.

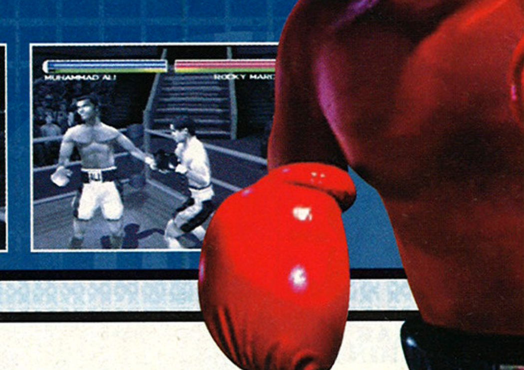


Con todo el color de los grandes clásicos

Cuando disputemos combates con boxeadores de otras épocas, las peleas aparecerán en pantalla en blanco y negro, o con un ligero tono sepia. Un gran detalle que sabrán apreciar los buenos aficionados.





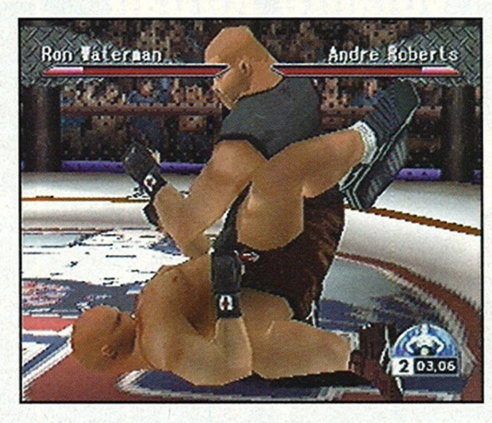


THQ • Lucha

Golpes variados
ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Ultimate Fitghting Championship será un juego de lucha que mezclará la espectacularidad del wrestling y la dureza del boxeo. Entre los protagonistas de este peculiar torneo encontraremos luchadores de distintas modalidades de artes marciales como el kárate, kickboxing, sumo... Las reglas del juego serán de lo más sencillo: o dejas K.O. a tu rival, o le rompes algún hueso mediante una llave. Presentará unos gráficos aceptables y unas peleas bastante entretenidas, aunque con poca variedad de golpes, lo que puede hacerlo algo monótono. A su favor encontraremos un elevado número de luchadores y un completo editor. En definitiva, un juego que nos propondrá una visión original y distinta de la lucha.

Primera impresión: B





En el apartado gráfico destaca el detalle de los rostros: tras algunas llaves parece que les duelen los huesos de verdad.



ACCLAIM • Deportivo

George Foreman entra en la pelea
HBO BOXING

Acclaim Sports se ha apretado los guantes, presentándonos un simulador de boxeo rápido y espectacular.

La guardia de George Foreman con los brazos cruzados sobre el pecho, está perfectamente reflejada en *HBO Boxing*. Como veis los detalles se están cuidando al máximo.

El deporte del boxeo se rige por varias federaciones, encabezadas por la Asociación, el Consejo y la Organización Mundial de boxeo. Antiguamente estas tres eran una sola, pero diferentes intereses económicos provocaron la ruptura en tres facciones. Actualmente cada una de ellas tiene sus propios boxeadores y es por eso que en ocasiones, podemos encontrar hasta tres campeones diferentes en la misma categoría de peso.

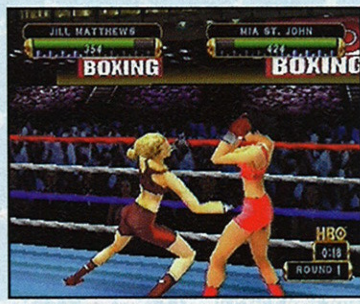
Acclaim ha conseguido la licencia de una de estas federaciones para su nuevo título, y en él vamos a encontrar al que hasta hace poco fue uno de los campeones mundiales de los pesos pesados. De este modo, George Foreman, el legendario predicador (ésa es su profesión real), hará su primera aparición en un juego de boxeo para PlayStation dando imagen a *HBO Boxing*.

El título contará con otros alicientes, como la posibilidad de organizar torneos de hasta 16 púgiles que disputarán los combates en cuadriláteros reales, como el famoso "Caesar Palace" de Las Vegas. También podremos encontrar combates de chicas, algo que sólo vamos a poder disfrutar aquí y en la nueva versión del *Knockout Kings* de EA.

Por lo demás, encontraremos los modos de juego habituales en este tipo de títulos, y un completo editor para personalizar a nuestro propio boxeador que incluye algunos parámetros bastante originales. Tiene un buen planteamiento gráfico y una asequible jugabilidad, aún así, esperaremos al próximo número para descubrir qué tal queda colocado este nuevo juego, que parte con la dificultad de que va a encontrar una competencia muy dura.

Primera impresión: 

El editor será muy completo y contará con variables tan curiosas como la de poder elegir el torso con o sin pelo para nuestro púgil.



Las chicas estaban antes casi olvidadas. En cambio, ahora son una opción casi indispensable en este tipo de simuladores deportivos.





KONAMI • Aventura de acción

¿Esta momia tendrá algo que ver con Lara?

THE MUMMY

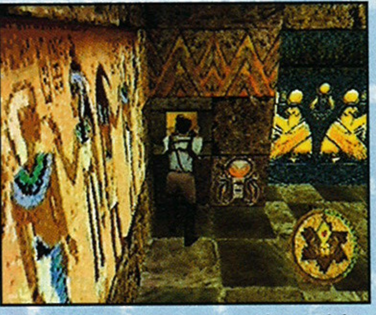
Konami está preparando una aventura ambientada en la película de "La Momia", un film de aventuras que ya tiene en preparación una segunda parte, y cuyo vídeo promocional podremos ver en el juego.

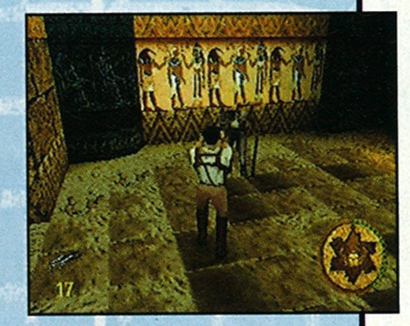
Los que visteis "La Momia" en el cine recordaréis que era una aventura ambientada en la antigua civilización egipcia y que giraba entorno a un conjuro maléfico que había sido lanzado por el hechicero preferido del Faraón, cuando éste último ordenó momificarle vivo.

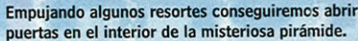
Para recrear esta historia, se está adoptando un sistema de juego que es un calco de la saga *Tomb Raider*, en el que tendremos que asumir el papel de Brandon, el protagonista de la "peli", en una perspectiva en tercera persona. Veremos similares movimientos de cámara, escenas cinemáticas intercaladas y una ambientación muy parecida. Los escenarios combinarán plataformas e interminables habitaciones a recorrer, así como pequeños puzzles para resolver. Sin embargo, parece que las coincidencias acabarán aquí, ya que este juego presentará un control algo deficiente. Tampoco el tratamiento de las texturas es el adecuado, y ello conllevará que la apariencia visual pierda mucha calidad.

Veremos si estos aspectos se pueden limar en la versión definitiva, y no se le acaban cayendo las vendas a esta momia de la que esperamos mucho más.

Primera impresión: B






Empujando algunos resortes conseguiremos abrir puertas en el interior de la misteriosa pirámide.



INFOGRAMES • Velocidad

Las locas carreras del conejo de la suerte

LOONEY TUNES RACING



Hace pocas fechas, Infogrames puso a la venta *Wacky Races*, un juego de carreras con la licencia de Hanna Barbera, en el que participaban todos los personajes de la serie de los autos locos. Aunque en aquella ocasión el juego no terminó de despuntar por algunos defectillos técnicos, ahora han decidido sacarse la espinita con una nueva licencia y un juego de similar planteamiento, esta vez con Bugs Bunny y compañía como pilotos.

Looney Tunes Racing contará con unas suaves y simpáticas animaciones de los bólidos, y con una ingente cantidad de artilugios para retrasar o echar de la carrera al resto de participantes. También los circuitos cuentan con atajos y todo tipo de trampas, para ponernos las cosas más difíciles y divertidas.

Varios modos de juego en tres niveles de dificultad se vendrán a sumar a un curioso sistema de 15 retos a superar para desbloquear el museo del juego, donde se esconderán muchas sorpresas y hasta otros doce personajes ocultos.

Todos los personajes presentarán un tamaño grande en pantalla, y una buena sensación de velocidad nos meterá de lleno en unos coloridos escenarios donde podremos disfrutar como unos locos de estas graciosas carreras.

El modo para dos jugadores simultáneos está aún un poco verde, pero ya deja entrever que ofrecerá mucha diversión sin ralentizaciones.

Así que ya sabéis, en un próximo número de nuestra revista tenéis una cita con el Pato Lucas, Lola Bunny, Marvin, el Coyote, y el resto de personaje de la Warner Bros. No lleguéis tarde que os estarán esperando.

Primera impresión: 

El juego seguirá con fidelidad el look y el sentido del humor de los dibujos.

3DO • Lucha

Ha comenzado el proceso de plastificación

ARMY MEN SARGE'S HEROES 2

Ya se está cociendo en Playstation la siguiente batalla de estos ejércitos de plástico, en las que la rivalidad entre los bandos marrón y verde parece que nunca va a tener fin. Por suerte, todo parece indicar que, después de unas cuantas entregas a sus espaldas, los chicos de 3DO ya le están cogiendo el aire a estas guerras y nos vamos a encontrar con unos gráficos algo más elaborados que en otras ocasiones. También tendremos la posibilidad de controlar a distintos personajes, aunque con la misma dureza de control que ya hemos "sufrido" en anteriores capítulos.

Un aspecto importante de este nuevo título radicará en que habrá mucha más variedad en el armamento a utilizar y en las misiones a cumplir. Esperaremos acontecimientos, a ver si de una vez por todas, vemos despegar definitivamente a esta larga serie bélica.

Primera impresión: B



El campo de entrenamiento será una visita obligada para aprender todas las técnicas necesarias para sobrevivir en esta guerra. La variedad de armas a utilizar requerirán de cierta habilidad.





KONAMI • Velocidad

Este pájaro sí que está realmente loco

WOODY WOODPECKER RACING

En los últimos tiempos Konami se ha lanzado de lleno a la creación de grandes títulos para Playstation 2, pero no por ello ha dejado de lado a la pequeña de Sony. Buena muestra de ello son estas carreras en las que intervendrán el pájaro loco y todos sus amigos. Aunque este tipo de juegos florecen cada dos por tres, y es difícil buscarles cierta originalidad, los creadores de la saga *ISS* y *Metal Gear Solid* entre otras muchas cosas, están ideando algunos aspectos novedosos y sorprendentes para conseguir que su título destaque sobre los demás.

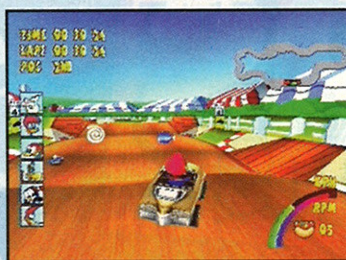
Para empezar, dispondremos de un buen montón de modos de juego encuadrados en quince divertidos circuitos, que presentarán un acabado gráfico de quitarse el sombrero. En cada uno de ellos tendremos ocasión de pilotar diferentes tipos de vehículos, en función del terreno y del escenario. Así, veremos a los personajes al volante de coches todo terreno, bólidos similares a los de fórmula uno y hasta unos enormes Monster Truck, sin olvidar las carreras estilo Nascar. Todos estos coches tendrán unas características especiales y un estilo de conducción diferente. No se puede negar que la idea es muy buena y seguro que reportará diversión y adicción a raudales.

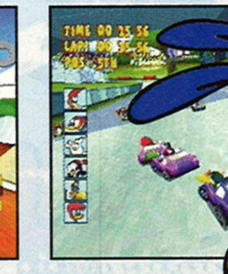
Pero si hay algo que nos ha llamado la atención de estas veloces carreras, ha sido su precisa sensación de pilotaje con un botón especial de derrape que valdrá su peso en oro.

Para que no falte de nada, y aunque en la beta que hemos probado aún no estaba habilitada, el juego contará con una opción para cuatro jugadores simultáneos que seguro que multiplica la diversión. Esperaremos impacientes la versión final de este juego que ya promete lo suyo.

Primera impresión: 

Subirse a lo más alto del podio en estas carreras no resultará tarea fácil. Aprender el arte del derrape en las curvas será condición indispensable para poder imponerse en el circuito.





ELECTRONIC ARTS • Velocidad

007 RACING
Tras la estela de Driver

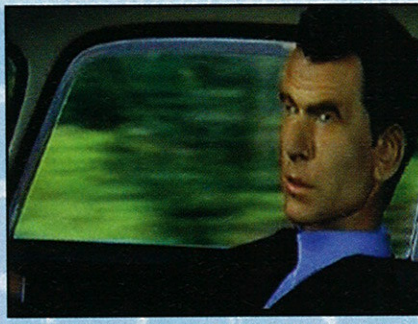
PlayStation está al borde del colapso en cuanto a juegos de conducción se refiere, y nosotros encantados, desde luego. A la larga lista de bombazos existentes en este género, habría que sumar la reciente aparición de *Driver 2.* Pues bien, EA se ha propuesto engrosar un poco más la lista, y crear un juego a imagen y semejanza del título de Reflections. Para ello, han echado mano, ni más ni menos, que del polifacético agente secreto británico más famoso del mundo.

Si señores, James Bond tomará vida dentro de los circuitos de nuestra consola en un título en el que la influencia de *Driver* se dejará notar por todas partes, desde el diseño de las ciudades, hasta los objetivos a cumplir. Aunque esto por si solo no es sinónimo de calidad, y EA tendrá que depurar algunos aspectos si quiere que su nuevo juego se gane nuestro cariño. Empezando por mejorar el aspecto gráfico general, que no parece que vaya a estar a la altura del carismático Bond.

Por lo demás, vamos a disfrutar con la enorme variedad de armamento que nuestro querido agente puede llegar a llevar en los vehículos. Y podremos visionar las mejores escenas de acción de una gran parte de sus películas.

No nos perdáis de vista, ya que en un próximo número desvelaremos todos los secretos de este título.

Primera impresión: B


Las escenas cinemáticas mezclarán escenas reales de las películas de 007, junto con CGs de una enorme calidad.



El diseño de las calles de esta ciudad nos recuerda mucho a *Driver*, aunque el toque Bond marcará las diferencias.







THQ • Lucha

Llave va, llave viene
SMACK DOWN! 2

Esta nueva entrega de la serie *Smack Down 2*, reflejará fielmente ese mundo de luchas entre personajes de escasa elegancia y mucho músculo. Pondrá a nuestra disposición más de 50 estrellas del cuadrilátero que se batirán en combates plagados de llaves espectaculares a lo largo y ancho de un buen puñado de modos de juego, que nos propondrán retos de lo más variado, desde la planificación de una temporada entera, hasta el siempre espectacular "todos contra todos".

A la hora de repartir tortazos, nos encontraremos con un control que nos permitirá ejecutar con facilidad las numerosas llaves que tendremos a nuestra disposición. Presentará unos gráficos notables, aunque con unas animaciones no del todo fluidas. En el apartado sonoro, nos deleitará con músicas cañeras y variados berridos que nos acompañarán mientras rompemos vértebras... En definitiva, un juego que puede convertirse en una buena opción dentro de este subgénero de la lucha.

Primera impresión: B



Entre tanto hombretón musculoso tampoco faltarán las féminas, aunque no se puede decir que su atractivo físico sea lo que impacte...



UBI SOFT • Arcade

Un juego con un nombre contradictorio
BATMAN OF THE FUTURE

Decimos que su nombre es algo contradictorio, porque no llegamos a explicarnos como un juego que nos presentará a Batman en el futuro pueda llegar a tener una apariencia gráfica que parecerá sacada del más lejano pasado de los videojuegos. Y es que el hombre murciélago se desenvolverá en un modesto Beat' em up de scroll lateral, de aspecto oscuro y antiguo, en el que el uno de los escasos alicientes será poder manejar a uno de nuestros héroes favoritos. El número de golpes y armas a utilizar sí que es bastante elevado, y además nos permitirá combinarlos para usarlos tanto en técnicas ofensivas como defensivas.

Por lo demás, ni sus gráficos simplones para los tiempos que corren, ni el escaso atractivo de sus misiones añadirán demasiados atractivos, salvo para los más pequeños. A no ser que haya un cambio radical en el proceso de programación, este nuevo *Batman* no pasará de regular.

Primera impresión: R



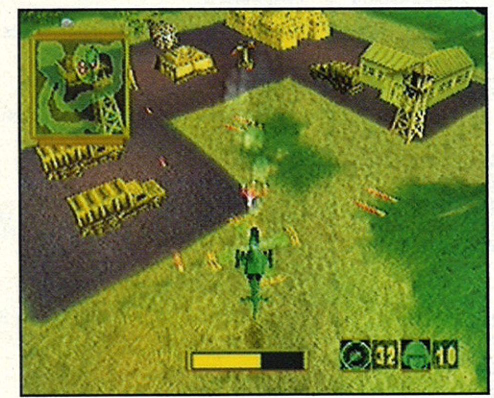

Los enemigos serán bastante fáciles de destruir gracias al completo arsenal de Batman.



3DO • Shoot'em up

Volando voy, volando vengo...

ARMY MEN 2: AIR ATTACK



Aunque destinado a un público joven, la dificultad del juego puede picar a cualquier amante de los shoot'em ups.

Los Army Men vuelven a la carga con su segundo título de la saga *Air Attack* que pondrá a nuestra disposición varios modelos de helicópteros con los que acribillar al malvado ejército de plástico enemigo, cumpliendo todo tipo de misiones, como la destrucción de un convoy o el rescate de un rehén, todo con un estilo muy arcade que nos acabará picando.

Los escenarios aunque sencillos, serán sólidos y presentarán un buen nivel, acompañados por unas animaciones de los helicópteros bastante logradas. El juego contará con un control de lo más simple que nos permitirá esquivar los proyectiles enemigos y soltar nuestra letal carga sin muchos problemas.

En definitiva, un juego que nos propondrá un entretenimiento directo y sin muchas complicaciones.

Primera impresión: B

ACTIVISION • Arcade

Transfusiones de sangre

BLADE

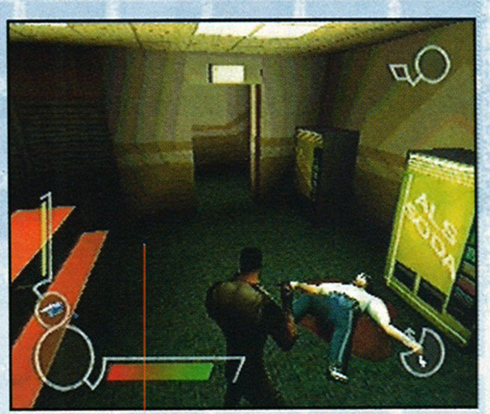
Con un poco de retraso llegará a nuestras consolas la adaptación de la película que protagonizó Wesley Snipes hace un tiempo, aunque no será una adaptación directa. Al igual que en el film, estaremos en el pellejo de un "semivampiro" que está obsesionado con borrar de la faz de la tierra a los chupasangre.

Con un estilo de juego completamente arcade en donde no dejaremos de disparar a todos los que se crucen en nuestro camino, deberemos avanzar por unos intrincados niveles buscando esa palanca nos despeje el camino hacia la siguiente sección, lo que amenizará el desarrollo del juego.

A pesar de que el aspecto gráfico en general rayará a un buen nivel, la poca fluidez con la que se mueve todo el entorno puede hacer que este apartado se resienta bastante, aunque es posible que esto sea corregido en la versión final. De fondo, y para acompañar la acción, escucharemos unas cañeras composiciones, aunque quizá un poco machaconas.

A pesar de que usaremos casi todos los botones del pad, el control será sencillo y enseguida repartiremos plomo y patadas a mansalva, ya que tendremos la opción de combinar armas de fuego y diversas "caricias" para acabar con nuestros enemigos. Un juego que promete acción por los cuatro costados, aunque esperemos que todavía mejore en la versión final.

Primera impresión: B



Aunque con pinceladas aventureras, el juego será básicamente un beat'em up en el que no faltará la "salsa de tomate".



THQ • Beat'em up

Hay que ganarse el cielo

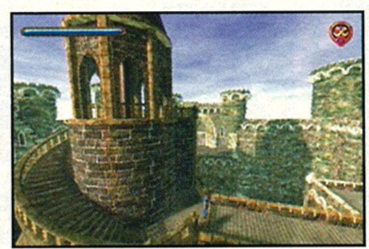
TUNGUSKA

Tunguska se presentará como una aventura con una trama muy original en la que el protagonista, un difunto prisionero ajusticiado en la silla eléctrica por error, debe alcanzar la paz eterna. Para ayudarle a conseguirlo, tendremos que recorrer los interminables pasillos del palacio que representa el Cielo. Para romper la monotonía, encontraremos a unos guardianes expertos en todo tipo de artes marciales, que intentarán cortarnos el paso a base de todo tipo de "caricias". Es decir, al final todo se quedará reducido a un beat´em up donde tendremos que esquivar algunos obstáculos y resolver unos sencillos puzzles.

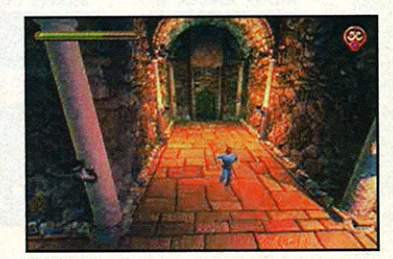
Sin duda, lo mejor del aspecto gráfico serán los escenarios renderizados donde incluso podremos ver alguna rotación simulada. Los personajes, por el contrario, pecarán de simples y además poseen un control un tanto extraño.

Aunque a primera vista parece que *Tunguska* puede resultar entretenido, también parece que que a la larga se hará repetitivo. Ya veremos el mes que viene en qué queda la cosa.

Primera impresión: 



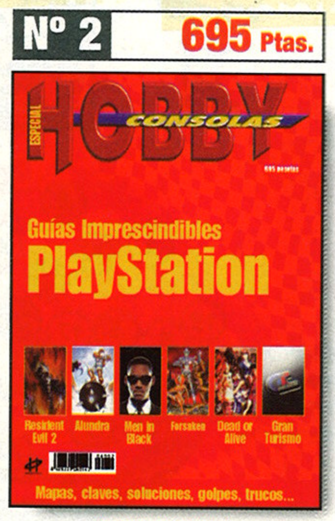
Lo mejor serán sus escenarios renderizados, en la línea *Resident Evil*, aunque los movimientos de los personajes no parece que estén a la altura.



Guías Totales

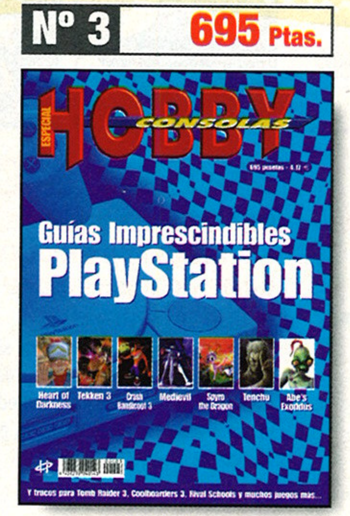
Soluciones completas para los mejores juegos de PlayStation

Nº 2 695 Ptas.



- RESIDENT EVIL 2
- GRAN TURISMO
- FORSAKEN
- MEN IN BLACK
- ALUNDRA
- DEAD OR ALIVE

Nº 3 695 Ptas.



- TEKKEN 3
- HEART OF DARKNESS
- MEDIEVIL
- CRASH BANDICOOT 3
- TENCHU
- ABE´S EXODDUS
- SPYRO THE DRAGON

Nº 4 695 Ptas.



- METAL GEAR SOLID
- SYPHON FILTER
- SILENT HILL
- DRIVER
- TOMB RAIDER III

- NEED FOR SPEED IV
- FIFA ´99
- RIDGE RACER TYPE 4
- BICHOS

Nº 5 695 Ptas.



- FINAL FANTASY VIII
- LA AMENAZA FANTASMA
- TOMB RAIDER IV
- DINO CRISIS
- SOUL REAVER
- SHADOWMAN

- DISC WORLD NOIR
- EXPEDIENTE X
- TARZÁN
- BUGS BUNNY: LOST IN TIME
- V-RALLY 2

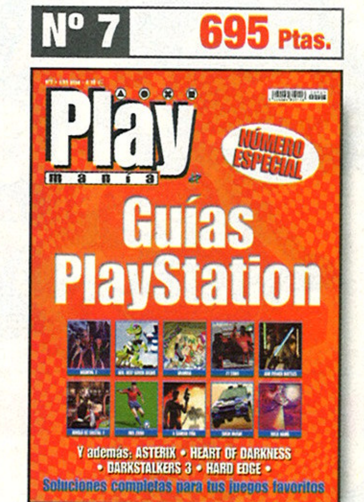
Nº 6 695 Ptas.



- SYPHON FILTER 2
- FEAR EFFECT
- TOY STORY 2
- RESIDENT EVIL 3
- GRAN TURISMO 2
- ISS PRO EVOLUTION

- APE ESCAPE
- THEME PARK WORLD
- CRASH BANDICOOT 3
- SPYRO 2

Nº 7 695 Ptas.



- GEX: DEEP COVER GECKO
- JEDI POWER BATTLES
- F1 2000
- A SANGRE FRÍA
- HARD EDGE
- HEART OF DARKNESS
- FIFA 2000

- DARKSTALKERS 3
- MEDIEVIL 2
- WILD ARMS
- COLIN MCRAE
- GRANDIA
- AXTERIX
- JUNGLA DE CRISTAL 2

[Completa tu colección]

(AGOTADA LA GUÍA NÚMERO 1)



Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 y 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 4)+Guías Platinium, por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 5), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 6), por 695 Ptas*
- ☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation(Vol. 7), por 695 Ptas*

(*) Gastos de envío incluídos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle .... Localidad ....
Provincia .... Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__
Fecha y Firma



Para ayudar a la teniente Ripley a liquidar a los aliens, debes solucionar estos pasatiempos y enviarnos las soluciones correctas. Todos los acertantes, entrarán en el sorteo de 15 Alien Resurrección que regalan Electronic Arts y PlayManía.

HUMOR





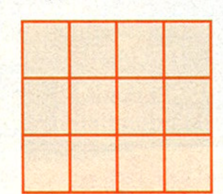




ROMPECABEZAS ALIENÍGENA

AQUÍ LO QUE VALE ES TU INGENIO Y, SOBRE TODO TU VISTA, PUES DEBERÁS AFINARLA A TOPE PARA ORDENAR ESTE ROMPECABEZAS.

Constrúyelo mentalmente e indícanos el orden de los cuadros o piezas para que la imagen tenga sentido. Adelante, pues el premio vale la pena...



SOLUCIÓN:

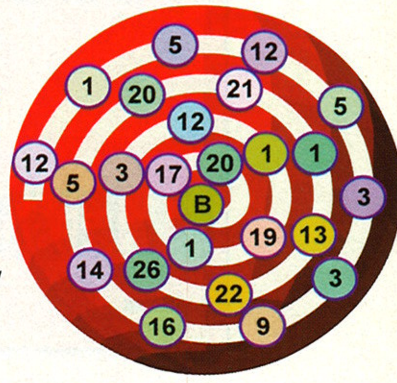




MENSAJE ESPACIAL

SE TRATA SIN DUDA DE UN MENSAJE DESESPERADO EN CLAVE, QUE RIPLEY Y SUS COMPAÑEROS MANDAN AL ESPACIO Y ¡TÚ LO HAS RECIBIDO!

Debes descifrarlo de esta manera: sigue la espiral desde el principio (desde fuera) y siguiendo el orden de las agujas del reloj relaciona cada número con su letra del abecedario según su orden numérico, y el último círculo al revés. Atención, porque se trata de un mensaje muy importante para ti...

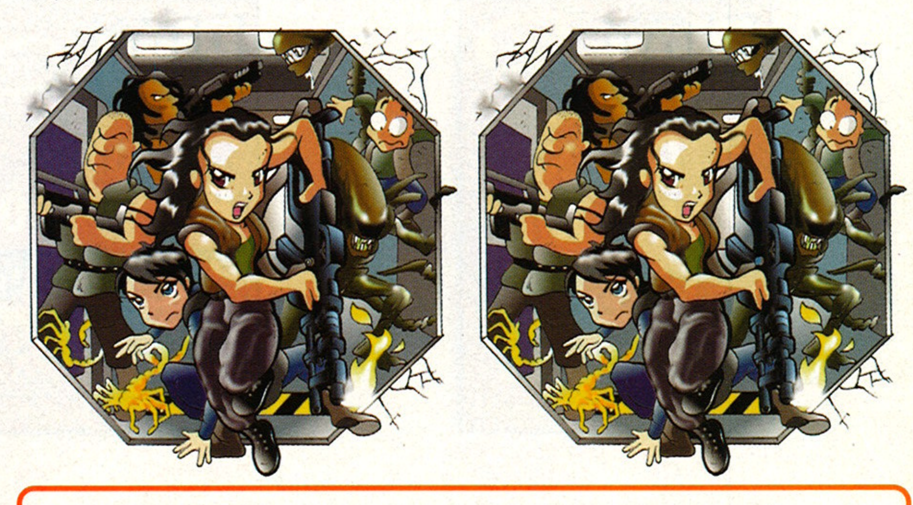


SOLUCIÓN:

BUSCA LOS ERRORES

SEGURO QUE MUCHAS VECES TE HAS ENFRENTADO A ESTA PRUEBA EN LA QUE TIENES QUE DEMOSTRAR TUS REFLEJOS VISUALES, PERO NUNCA RODEADO DE ALIENS Y CON LA TENSIÓN Y EL MIEDO A FLOR DE PIEL...

Date prisa y resuélvela encontrando las 12 DIFERENCIAS que hay entre estos dos dibujos. ¡¡¡Ripley te necesita!!!



BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
   HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Pedro Teixeira, 8, 2 planta. 28020. Madrid.
   Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2. - De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Alien Resurrección* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. - Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de noviembre de 2000 y el 25 de diciembre de 2000.
4. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Electronic Arts y Hobby Press.

Nombre: .... Apellidos: ....

Dirección: ....

Localidad: .... Provincia: ....

C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....



ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS
EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:

967 193 158

SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)



ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS

SCREENBEAT SOUNDSTATION



9.990

PISTOLA FALCON

PUNTERO LASER, RETROCESO Y PEDAL



8.490

P7K LIGHT GUN



4.990

PREDATOR 2



8.990

DUAL SHOCK



4.500

ACTION PAD



2.790

M.CARD 1Mb NYCO



1.290

M.CARD 4Mb



2.990

M.CARD SONY

2.100

FREESTYLER BOARD



12.990

ALIEN RESURRECTION +CAMISETA AL HACER TU RESERVA



7.490

DIGIMON WORLD



8.490

DINO CRISIS 2



6.490

FIFA 2001 +CAMISETA CON TU RESERVA



7.490

TOMB RAIDER CHRONICLES



7.490

BUGS & TAZ



5.490

CASTROL HONDA 2000



7.490

CHAOS BREAK



4.490

CHASE THE EXPRESS



6.490

CRASH BASH



6.490

DANGER GIRL





8.490

SPYRO3 EL AÑO DEL DRAGÓN +CRASH TEAM RACING +CD CASE





6.490

EL LIBRO DE LA SELVA +DANCE FLOOR



11.490

EUROPEAN SUPER LEAGUE



5.490

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000



7.490

FORMULA NIPPON



4.990

FORMULA ONE 2000



7.490

FREESTYLE MOTOCROSS





7.490

LA SIRENITA 2



6.490

LEGEND OF DRAGOON



7.490

MADDEN NFL 2001



7.490

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND +CAMISETA CON TU RESERVA



7.490

MILLE MIGLIA



5.990

MORT THE CHICKEN





CONS.

MUPPET MONSTER



4.490

NBA LIVE 2001



7.490

NIGTHMARE CREATURES II



6.990

PARASITE EVE II



7.490

PICAPIEDRA BOWLING



4.990

RAY CRISIS



6.490

ESTO ES FÚTBOL 2 +COOLBOARDERS 4



6.490

THE GRINCH



6.990

TOM & JERRY



6.490

TONY HAWK PROSKATER 2



6.990

ULTIMATE FIGHTING



7.490

VANISHING POINT



7.490

WOODY WOODPICKER RACING



6.990

POINT BLANK 2 +PISTOLA G-COM DE NAMCO



7.990

GRAN TURISMO 2



3.490

GTA 2



3.990

SOUL REAVER



4.490

LOS PITUFOS



3.990

MEDAL OF HONOR



3.990

METAL GEAR SOLID



3.990

MICROMANIACS





3.990

TOMB RAIDER III



4.490

TONY HAWK SKATE.



4.490

TOY STORY 2



4.490

UEFA STRIKER



2.490

V RALLY 2



3.990

WACKY RACES



3.990

X FILES



3.490

TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN EL I.V.A. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO

SI TIENES UNA TIENDA O PIENSAS ABRIRLA, INFÓRMATE SOBRE NUESTRA RED DE FRANQUICIAS LLAMANDO AL TELÉFONO 967 193 158 Ó EN EL FAX 967 193 391

¡¡Corred, Sony, Corred!!

Aquí podéis ver parte de la fábrica donde se están produciendo PlayStation 2 a marchas forzadas. Lo que está claro es que tanta tecnología y tanto japonés trabajando como un "chino" no parecen ser suficiente como para abastecer al mercado mundial. Nos dan ganas de darles un empujoncito, porque si no, mucho nos tememos que tardaremos bastante tiempo en poder comprar una consola en las tiendas. ¡¡Queréis daros prisa, por favor!!



Ya no tienes excusa para no saberlo todo sobre PlayStation.

Elige entre estas 2 opciones de suscripción

1 20% de descuento

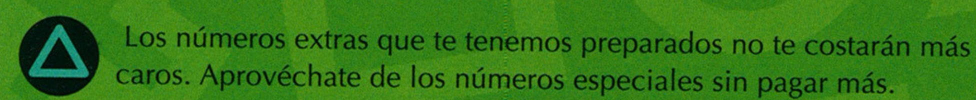
Por sólo 4.320 pesetas puedes conseguir los 12 próximos números de Play Manía. Así cada número te costará sólo 360 pesetas...

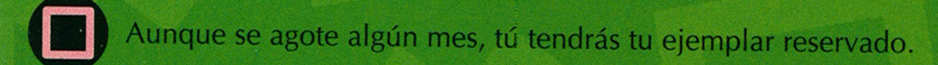
2 Gratis Una Memory Card de Sony

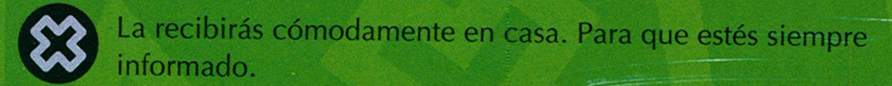


Por 5.400 pesetas recibe 12 números y tu Memory Card

Y además


Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.


Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.


La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.



Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO


namco
RIDGE RACER V
90 Km/h. 100 Km/h. 150 Km/h. 200... 230...250...290...330... ¿Quién puede frenar esto?
PlayStation 2
Servicio de atención al cliente 902 102 102.
Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.
www.es.scee.com
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation. RIDGE RACER V TM&C 1999 NAMCO LTD. All Rights Reserved. A Namco Product. Published and distributed by Sony Computer Entertainment Ltd.